PC–AMIGA–C64–SEGA–NINTENDO–SONY–3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam. 5. szám. 1996. május

WETLANDS

S.T.O.R.M.

ABUSE

ALIEN TRILOGY

CYBERIA 2

DESCENT 2

TOY STORY

SUCK THIS!

ECTS

HÍRÖSSZEÁLLÍTÁS

SEMMI CICÓ!

NÁLAM VAN A SLUKKER!

A legújabb generációs akciójátékok minden eddigi normát sárba tipornak!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. MÁJUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad . . .19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék . .HÍVJ !

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül . .10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad . .10999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az áraikról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
GAME BOY tölthető elem 1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0 . . . . . . 9999.-
MD HI-FI KÁBEL 1999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK. . . . 7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
MD SCART KÁBEL 1999.-
MS JOY - CONTROL PAD. 1999.-
NES ACTION REPLAY. 5999.-
PSX ARCADE STICK. 9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION 4999.-
PSX CONTROL PAD - P100. . . . . . . 5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER. 5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel. . . . 1999.-
PSX memória kártya 6999.-







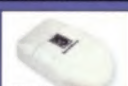
PSX összekötő kábel. 7999.-
SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR 4999.-
SATURN CONTROL PAD - VOYAGER 4999.-
SATURN JOY hosszabító kábel . . 1999.-
SATURN NTSC adapter. 7999.-
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0. . . . . . 9999.-
SNES CONTROL PAD 3499.-
SNES JOY - ACTION PAD 2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD 2999.-
SNES SCART KÁBEL 1999.-
SUPER GAME BOY 9999.-





SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
AMIGA MOUSE 3999.-
CD32 JOYPAD 3999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) 2999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL Pad 2999.-
COMMODORE JOY - Competition PRO 5000 . . . . .2999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO 2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-









DISK BOX - 30 db CD lemeznek . .2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO 3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD . 2999.-
PC JOY - EDGE II 2999.-
PC JOY - FX 2000 . . . . .2999.-
PC JOY - HAWK+ 2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD . 3999.-
PC JOY - POWER PAD 3999.-
PC JOY - SPRINT PAD 4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 . . . . .34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION 7999-
PC JOY - TORNADO 2999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999.-









STREET FIGHTER II™

KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze **199 Ft**-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
PC GAMES 1599.-
PC FORMAT 1599.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE 999.-
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
TOTAL (NINTENDO) 999.-
TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-
PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrégiségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-				

ELFOGYOTT

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

tarta

VII. ÉVFOLYAM ,

ISMERTETŐ

LEÍRÁS

MIEGYMÁS

ABC INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/5-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

(SZÍV)DÖGLESZTŐ!

Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. Csak azt nem tudjuk, hogy hogy fért a mozi 1 terabyte-ja egy Megadrive kártyába?!

TOY STORY........44-45











4 oldal ECTS HÍREK





(EXTRA)VAGÁNS!

Bebizonyosodott, hogy videobejátszások és ray-tracelt szereplők nélkül is lehet bombasztikus játékot készíteni.

ABUSE..............14





(TELI)TALÁLAT!

A klasszikus stílusvonalaknak lőttek: új macho bukkant fel a shoot'em upok között. Az Electronic Arts ismét a tizes körbe trafált!

STORM........16-17







(KÉP)REGÉNYES!

Új stílusú megfogalmazásban tálaljuk a US Gold legfrissebb remekét. A játék minősége megérte a fáradozást.

WETLANDS..................9-11

AKTUÁLIS

Kesernyés szájízzel vagyok kénytelen kezdeni ehavi expozémat, hiszen minduntalan eszembe jut a londoni ECTS és annak tanulságai. Az már a találkák szervezésekor még idehaza kiderült, hogy jelentősen megcsappant a cégek érdeklődése a show iránt, hiszen sorra mondták vissza a megbeszélt időpontokat a szoftverkiadók. Nem állított ki az egyébként mindig extravagáns standokkal jelentkező Virgin és Electronic Arts, és számos kisebb-nagyobb cég a város legkülönbözőbb szállodáiba, fogadóiba húzódott, hogy olcsóbban, kifizetődőbben tudja megúszni a hercehurcát. Pedig fejlesztések és nagy durranások voltak dögivel, csak a tálalásuk fakult meg kissé. Sőt, újabb mammutcégek is bekapcsolódtak az iparba: a Hasbro, a BMG, vagy a CIC Video. Új pénz, új ötletek, aminek végül is ez a legrangosabb európai szeregszemléje...

Más. Eszméletlen mennyiségű olvasói levelet kaptunk az átformált belső és külső kapcsán és jóleső érzéssel konstatáltuk, hogy 99%-ban pozitív a visszajelzés. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden a legnagyobb rendben és ülhetünk a babérjainkon, a változások folyamatosan követik majd egymást. Sokaknak voltak javító szándékú meglátásai, új ötletei, amiket idővel fel lehet használni, hogy soha ne álljon meg az újság fejlődése. Ilyen ötlet volt a kisalakú értékelő módosítása is: ahol szükséges, ott a minimumkonfigurációt feltüntetjük rajta, hogy el tudjátok dönteni, megéri-e megszerezni az anyagot, fut-e a gépeteken.

Megint más. A mindenkit megfertőző képregényőrület hatására Vári Zoli kiagyalt egy új típusú leírási formát, amelyet a Wetlands-en szemléltettünk. Látványos, olvasmányos és élvezetes. Hasonlóan nagy durranás a Toy Story Megadrive változata, ami behozhatatlan esélyekkel pályázik a 16 bites konzol történetének legjobb platformjátéka díjra. Tényleg félelmetes, hogy tudtak ennyiféle különböző helyszínt és kalandot egy kártyára felpréselni. A novellapályázat pozitív visszajelzése alapján bátorkodtunk egy újabb történetet leközölni a fantaszikus sztorik kedvelőinek. Izgalmas olvasmány, jó borzongást!

Zolee

Jézus Mária! Rosszul látok, vagy mi?! Mellémtelepedett egy tehén. Nem kerge, de marha ronda. A szája vörösre van pingálva, a mellső végtagjai szarupaták helyett plasztik műkörmökben végződnek, és a fején nincs szarv, úgyhogy feltehetőleg nőnemű az illető. Ja, ha nem mondtam volna épp a londoni ECTS egyik félreeső bárjában ücsörgök, kedvenc Budweiser sörömet szopogatom és utolsó találkámat is letudva a kiállításról alkotott benyomásaimat próbálom csokorba gyűjteni. Csak ez a debella ne csámcsogna ennyire. Hát persze! Ő valószínűleg a kiállítás kabalafigurája, ugyanis hűen jellemzi az idei show színvonalát: löttyedt, nyögvenyelős, lepattant és terjengős. Már szinte csak a földszinti területet népesítik be a kiállítók, s a galériát is csak a kiszáradt torkúak látogatják, mivel itt a talponálló. Lepillantva a pórnépre és standjaikra csak Stevie Wonder nem veszi észre, hogy bizony megfogyatkoztak a pazar kivitelű standcsodák, egyes kiállítók fürtökbe tömörülve állítanak ki, hogy spóroljanak a horribilis helypénzen, mások meg óriási kifutókhoz és vörös posztókhoz jutottak potom pénzekért, mivel egyszerűen nem telt meg a csarnok és grátisz megkapták a mini standjaik körüli elfekvő területeket. A hosztesz-lányok is valahogy mintha felhígultak volna: no didi, no smile, no brain, no pain. Na, de hagyjuk az árnyoldalakat, hiszen a tehénnek is két oldala van: az egyik csak zabál és kérődzik, de a másik tejtermékek forrása, nomeg a húsához is kaphat bárki egy kis kábszert ajándékba. Úgy hívják, hogy "crazycow". Haláli.
Szóval a napfényes oldal. Hát, igen, azért lehetett néhány okosságot is felszippantani a három nap alatt, annak ellenére, hogy a legnagyobb halak már Amerika felé (az E3 irányába) ficánkoltak. Nem állított ki a Virgin, az Electronic Arts, illetve a US Gold, a Mindscape, a Core Design és az Empire Interactive is közeli hotelek fogadótermeiben kínálta portékáit. Apropó E3! Összefutottam az egyik galériabeli toroköblítés közben a Virgin Interactive sajtófelelősével, és tőle hallottam egy exkluzív infót: úgy néz ki, hogy az ECTS-t egy E4 nevű szuperrendezvény fogja felváltani. Kiváncsian várjuk a rendezők állásfoglalását... Addig is lássunk néhányat az idei ECTS slágereiből!

EGY KIÁLLÍTÁS SZTÁRJAI...

A kiállítás két sztárt ünnepelhetett. Az egyik a diadalútját járó **SONY PLAYSTATION** volt, amelyre szinte minden standon lehetett fejlesztést látni, illetve amely gép a bejárattal



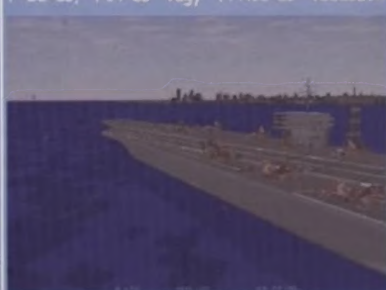
szemközti galériarészt uralta. Kábé 20 gép volt kiállítva, mindegyiken pörgött az akció (Tekken 2, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Total NBA '96, meg ilyenek), a háttérben pedig kajakra dörgött a londoni östechno, ami semmiben nem hasonlít az európai nyálhoz.



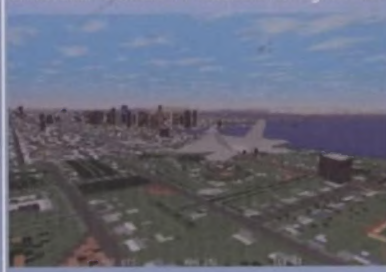
A másik nagy durranás a már mindenki által epedve várt **QUAKE** volt, amely egy hatos linkelésű deathmatch-csel várta a kiváncsiskodókat. Minden gép mellett 2*50 wattos hangfal, maxra tuningolva, hadd szóljon! Sajnos szörnyek nem voltak, csak kollégáink s*ggét lehett megpörkölni, de azt is nagy örömmel tette mindenki. A hangok döbbenetesek, a grafika is megjárja, van néhány új fegyver, de a legjobb az egészben, hogy kísértetiesen hasonlít a Doomra. Sötét, penészes, büzös, rettentő, s minden sarkon a halál vár. Yeeessss!

US GOLD

Természetesen ők sem a kiállítási csarnokban mutatták be portékáikat, pedig lett volna mit. Csak néhány kiragadott cím a választékból: már valóban epedve várjuk a másfél éve fejlesztés alatt álló **JETFIGHTER III**-t, amelyben F-22-es, F14-es vagy F/A18-as vadászok



cockpitjába pattanhatunk és kubai felségterületeken rendetlenkedhetünk, ahol a szovjet gépekkel felszerelt kubai légierő a kolumbiai drogkartellek komoly földi légvédelmével karöltve akar bennünket leszedni az égről. Ab-



szolút realitást ígérnek a fejlesztők mind a technikai élethűség, mind grafikai kidolgozottság terén. Textúra-borítású tájak, renderelt 3D-s tereptárgyak és harci eszközök, különböző időjárási viszonyok, fény-árnyék hatások a műszerfalon is, 200.000 négyzetkilóméternyi bejárható terület, élethű hangok és rádiójelzések - címszavakban ennyit tud a játék. Az SVGA módot csak Pentiumon ajánlják, de VGA-ban egy közepesen erős gépen már impresszíven fut. Nyári megjelenésre számíthatunk.
Régi ismerőst köszönthetünk a **WITCHAVEN II** személyében: a Doom- (avagy mára Duke Nukem) stílus egyik jeles képviselőjét. Az első epizód nem futott be annyira, mint arra a US Gold számított, ezért hamarosan piacra dobják a következő részt, amiben minden hiányosságot kiküszöbölnek. A 3D-s renderelt



ellenfelek testfelületét és mozgását feljavítják, jónéhány eddig sehol nem látott fegyvert és varázslatot használhatunk a kaszaboláshoz, a hátterek mind a 12 pályán változatosak és csupa új elemekből vannak felépítve. Opcionálisan SVGA bekapcsolható, 16 linkelt játékos



nyomhatja az ipart, és egy kipofozott pályaeditort is kapunk a programhoz - úgy nyár vége felé.
A US Gold csípte meg az Atlantai Olimpia megjátékosításának jogát és ezzel hosszú idő óta először került szakértő kezekbe a világraszóló esemény ilyetén feldolgozása. Két kategóriában is "neveznek": az **OLYMPIC GAMES** a legfőbb sportágakat dolgozza fel, s az **OLYMPIC SOCCER** kifejezetten a focira összpontosít. Ez utóbbiról néhány szó: a já-



ték professzionális szinten ötvözi a Silicon Graphics animációkat a videóról digitalizált mozgásokkal és a hagyományos kockáról-kockára elkészített mozgáselemekkel. Ez az ötvözet adja a játék legfontosabb tulajdonságait: gyors, játszható és élethű. A játékosok 40 frame/sec sebességgel mozognak a pályán, az ellenfelek intelligenciája mint a hús-vér emberéké, 18 féle kameraállásból szemlélhető akció, több mint 20 féle csel, lövés, védés és fejelés és folyamatos kommentátor. Aki nem



hisz nekem, higgyen a saját szemének! A megjelenés időpontja adott: az olimpia napjaiban várható.

BMG INTERACTIVE

A lemezforgalmazó cégből óriás szoftverdisztribútorrá avanzsált BMG elég színes játékpalettával jelentkezett. Mint minden valamirevaló cég, így ők is elkészíttették saját Doom-klónjukat **EXHUMED** címmel. Az alapsztorr szerint az ősi egyiptomi várost, Karnakot démoni erő szállta meg és fokoza-



tosan nyomul a környező államok felé: világkatasztrófa fenyeget. A nagyhatalmak összefogása révén különleges alakultokat küldenek a térségbe, de eddig mind odaveszett. Rajtunk a sor, hogy felvegyük a harcot az ádáz erőkkel. A játék az egyiptomi mitológia szörnyábrázolásaiból táplálkozik, de egyéb idegen lények is felbukkannak a több, mint 30 pályán, melyben többek között vízalatti, a piramosok barlangrendszerében és a halál legkülönbözőbb bugyraiban játszódó részek váltják egymást. Abszolút mozgásszabadság, vá-



ratlan fordulatok, extravéres jelenetek, többféle nézőpont, először látott "zseblámpás" szintek, 8 player opció. A piacra néhány héten belül kijön.

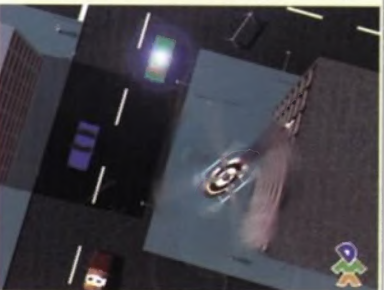
Egy orángután és egy macska a főhőse annak az érdekes játéknak, amely a **FIRO & KLAWD** névre hallgat, és a bemutatott infók alapján elég egyedinek tűnik. A játékban őket kettejüket, mint New Yak két tapasztalt zsaruját irányítjuk, hogy kifüstöljék a város gonoszteVőit, drogkereskedőit, meg a többi mobiltelefonos f*szfejt. A játéktér a Crusaderből ismert 60 fokos szögből látszó 3D-s illetve "szemtől-szemben az ellenséggel" típusú. A mellékelt képek mutatják, hogy mire gondolok. 8 városrészt kell megtisztítanunk, minden helyszínen más jellegű ellenfelek és különböző nehézségű feladatok várnak ránk. A játék érdekessége, hogy egyszerre ketten is nyomhatjuk egy gépen az ipart. A nagyfelbontású



3D-s hátterek, renderelt ellenfelek, a pergő játékmenet, nomeg a humoros karakterek biztos sikert sejtetnek. A nyár uborkaszezonra igérik a megjelenését.



Ha valaha álmodoztál már arról, hogy a legnagyobb csúcsforgalomban rálépsz a gázpedálra és a járdán, sineken, vagy leállósávban elhúzol a jó büdös francba, nem törődsz a mögédtapadó zsarukkal és te leszel az utcák ördöge - szóval akkor ez a Te játékod! A **GRAND THEFT AUTO** című akciójátékban pont



ez a cél: hogy elmenekülj a nyomodban lihegő kopók elől, vagy a rendőrautóba pattanva elfogd az előtted cikázó szabálysértőt. Eszközökben nem kell válogatni: ha kifogy a benzi-



ned vagy ripityára törik a verdád, bármilyen járműre pattanhatsz, hogy tovább menekülj. Kiugrasz a roncsból, lestoppolsz egy kamiont, kilököd a sofőrt, aztán adjál neki! Tiszta "San Francisco utcáin", nem? A felülnézeti 3D-s pályák nagyon változatosak, az utcarendszerek igen bonyolultak, s három óriás várost kell fülöncsípés nélkül végigszáguldanunk, hogy megüssük a főnyereményt. Csak ősszel várható.

MICROPROSE

A tavalyi elég gyengécske felhozataluk után idén sokkal komolyabb játékpalettával jelentkeztek, bár elég sok régi ismerőst hoztak magukkal. Például rögtön itt van a **FORMA 1 GRAND PRIX 2**, ami már eddig is szégyenletesen sokat késett, de még mindig simogatják a kódot és a grafikát. Teszik ezt mindezt azért, hogy minden idők legkidolgozottabb és legreálisabb F1 szimulátorát készíthessék el személyében. A résztvevő autók mind grafikai megformálásukban, mind menetteljesítményeikben a lehető legjobban megközelítik az eredetijüket, a szimulátorban játszható pályák a legapróbb fűcsomóig egyeznek az eredetikkel, a versenyek megjelenítése pedig meghökkentően hasonlít a tévés közvetítésekre (fény-árnyék hatások, időjárási viszonyok, váratlan helyzetek). Az akkurátus kidolgozottságról csak annyit, hogy legutóbb azért halasztották el a kiadást, mert a fejlesztő nem volt meg-



elégedve a startzászlót lendítő bíró arcának kidolgozottságával. Nem akartam elhinni, de így igaz. Ha minden jól megy, két hónapon belül döngethetünk vele. Természetesen magyar nyelvű kézikönyvvel kiegészítve!

A Spectrum Holobyte és MicroProse páros egyet jelent a top-minőséggel, úgyhogy biztosak lehetünk benne, hogy az **1943: EUROPEAN AIR WAR** sem hoz szégyent a fejlesztőkre. A légi hadviselés utolsó "emberközpontú" ütközetét, az 1943-45-ös II. Világháborút választották történelmi korszaknak, amikor még a taktikázásnak, leleményességnek és tapasztalatnak központibb szerepe volt, mint a mai komputerizált repülésben. A Pacific Air War készítőinek tanácsait és tapasztalatait hasznosítva készül az európai hadszintér korhű szimulációja. A játékban vagy a németek, vagy az angolok oldalán szállhatunk harcba, 20



féle eredeti modell közül választhatunk, történelmi karriert járhatunk végig a legjelentősebb ütközetek felelevenítésével, melyekben akár 25-30 gépmadár is részt vett, vagy akár saját missziókat tervezhetünk. A 3D-ért felelős kód forradalmi újításokat tartalmaz, szédületes részletességet és emellett gyorsaságot biztosít. A játék minden bizonnyal a nyárutó legnagyobb slágere lesz.

Még elég embrionális állapotban van a **SUPER HEROES** című X-Com utánérzés. A 2091-ben játszódó sztori szerint a földi civilizáció a teljes összeomlás felé halad (tudjátok: bűnözés, erőszak...), amit egy idegen faj jó szemmel néz és e felé tereli a befolyásolható embereket,



mivel pont a Földet nézték ki utódállamuknak. Ellenük és követőik ellen fog össze egy maroknyi csapat, hogy megakadályozzák a tervet és megmentsék az emberiséget (eddig elég lapos és átlagos a dolog). Az 5 főből álló különítmény vezetése a feladatunk: taktikával, erővel, tapasztalatok szerzésével és összefogással sok mindent el lehet érni (ez az összetettség ad-



ja a játék stratégia/akció/RPG minősítését is). 24 féle előre elkészített karakter közül választhatunk, melyeket fokozatosan szuperhősökké tápolhatunk, de lehetőség van teljesen egyéni figurák tervezésére is. Állandó kapcsolatot kell tartani az irányításunk alá tartozó 5 szereplő között, egy mindenkiért, mindenki egyért! Amint kicsit több infóm lesz a tél folyamán megjelenő játékról, rögtön jelentkezem.

MINDSCAPE

Szerény véleményem szerint ők az egyik legsokoldalúbb, és egyben legszerényebb cégek egyike. Minőségi produkcióik vannak, azokat a hirdetésekben nem a "leg-leg-leg"-eknek állítják be, mégis többszázezres eladásaik vannak. S mindehhez az is hozzátartozik, hogy a borsos árú kiállítási csarnokot messze elkerülték, a közeli hotelben egy kis tárgyalót béreltek és ott mutatták be fergeteges fejlesztéseiket. Csak néhányat ragadnék ki a repertoárukból:

A **SUPERSONIC RACERS** egy idétlen, de mégis szeretetre méltó autóverseny lesz, amelyben a Flúgos Futam szereplői mérik össze tudásukat. A játék igazi speckója a lökött autók és járgányok, amelyek gázpedáljait a versenyzők tapossák: kerekes űrrakétától kezdve, lánctalpas sílécen át egészen a repülő szö-



nyegig minden féle-fajta alkalmatosság bevetésre kerül. A verseny helyszínei sem piték: Északi-sark, vadnyugat, sztratoszféra, Elvarázsolt Kastély, meg ilyenek. A grafika is egye-



di, a kétdimenziós rajzfilmelemeket 3D-s árnyékolással és texture-mapping technikákkal keresztezi. A hangeffektekről csak annyit, hogy például a függőhidon áthaladva nyikorognak alattunk a fagerendák. Elég laza? A kíváncsiaknak még szeptemberig kell várniuk.

Talán a legnagyobb név a cég polcain a **MEGARACE 2** volt, amire úgy negyvenen gerjedtek egyszerre, alig lehetett hozzáférni a joyhoz egy menetre. Mit mondjak, tényleg nem semmi a megújult grafikai környezet. A stílus maradt a régi (autóverseny előre letá-



rolt terepeken), de a verdák most valahogy máshogy néznek ki. Mindezt a VALÓBAN real-time-os mozgató és animálórutinnak köszönhetik, melynek segítségével már nemcsak 3-4 fázisban tud kanyarodni az erőgépünk,



hanem szinte végtelen számú manőver és helyzet leképezhető segítségével, méghozzá az életszerűség határait erősen súrolva. Az új típusú fegyverek és a zsákutcákkal, halálkanyarokkal, szakadékba vezető félkész utakkal felszerelt terep az első epizód egyhangúságát és gyors megunhatóságát feledteti. A kommentátor ismét Lance Boyle, aki egy csinos női kísérőre is talál, akivel együtt elemzik ki teljesítményünket és buzdítanak jobb eredmények elérésére. A dinamikus zene nem kifejezés: őrülten pörgő techno a legjavából! A trónvisszahódító játék a napokban jelenik meg - papírforma szerint.

EMPIRE

A még a napokban is az első valamirevaló 3D-s flipperével hódító cég színtén félrevonultan állított ki a közeli hotel egyik tanácstermében, bár **FLYING CORPS** nevű első világháborús repülőszimulátora igazán



nagyobb publicitást érdemelt volna. Természetesen e remekművet is a Rowan Software neve fémjelzi, akiknek már köszönhetünk néhány maradandó repülős emléket. Most az I. Világháború francia vonatkozású csatáit pécézték ki maguknak. Precizitásukhoz néhány adalék: korabeli térképek és légifelvételek alapján készült az alat-



tunk elhúzó táj (640*480-as SVGA), amely a területek maximálisan pontos mása, régi tervrajzok és leírások alapján képezték ki a több, mint 20 féle választható repülőt (Fokker DR1, Albatross DIII, Camel, Spad 13, Zeppelin R, Bristol F2A - ezek a nevek a hozzáértőknek biztos sokatmondó adatok). Az ellenfél repülőinek mozgását egy teljesen új, a századelő pilótáinak gondolkodásmódjához, lehetőségeihez és elbeszélések alapján feltérképezett "szokásaihoz" igazított rutin irányítja, amely biztosítja, hogy az ellenséges légierő pilótái a kor megfontolt és magabiztos, ámde néha vakmerő módján manőverezzenek. A véletlenül generált csaták mellett 4, igen híres légiütközet is helyet kapott a missziók között. A történelmi hűséget, az információk töménységét és a valósághű kivitelezést bizonyítandó elárulom, hogy a játék 2 CD-n jön ki - majd valamikor a tél közepén.

VIRGIN INTERACTIVE

Mint a bevezetőben már említettem, a mammutcég az eddigi fényűző bemutatói után idén nem állított ki, csupán két oszlopos menedzserével sikerült összefutnom a galérián három korsó sör társaságában. Szomorúan elanekdotáltunk a régi szép ECTS-ekről, majd megdobtak az 576 számára összekészített screenshot-pakkal, ami már az amerikai E3-t idézte.
Saját produkcióik közül a **BROKEN SWORD**-öt emelték ki, amely mögött az a Revolution nevű gárda áll, akik a Lure of Temptresst és a



Beneath a Steel Sky-t is készítették. A történet szerint az amerikai illetőségű George Stobbard Párizsban szemtanúja lesz egy fur-



csa múzeumi rablásnak. A bohócruhába öltözött rablók egy XIV. századi tekercset lopnak el, amelynek mágikus erőt tulajdonítanak. George a saját szakállára magánnyomozásba kezd és szörnyű titkokra döbben rá: egy megalomán fasiszta szervezet a tekercs mágikus hatalmát kihasználva akar világuralomra törni. Mivel a Frigyládához hasonlatos erők összpontosulnak a tekercs tulajdonosának kezében, ezért a veszély és kockázat óriási. A fordulatos és meglepetésekkel tűzdelt történet pazar grafikai kivitelezéssel párosul (640*400-as felbontás, 50 frames/sec scroll, többszintű parallax háttérgörgetés, kézzel rajzolt helyszínek). Megjelenését szeptemberre datálják.
A Virgin Interactive, mint a **LUCASARTS** európai disztribútora, rendelkezésünkre bocsájtotta a következő exkluzív infókat és képeket az amerikai szoftverpiac óriásának idei terméséből. Ez a nagyon hivatalos mondat annyit tesz, hogy Dough, a Virgin PR-menedzsere óvatosan körbepillantott és villámgyorsan a kezembe passzolta a diszket, majd a fülembe súgta: " It's only for you, my friend! 576 kicks ass!" Szóval következzen néhány, itthon először látható kép a LucasArts jövőbeli terveiről.
Elsőnek lássuk a **JEDI KNIGHT: DARK FORCES II**-t. A még elég sűrű homályba burkolózó történet ismét Kyle Katarn körül kavarog, amint egy időutazás segítségével visszalátogat a múltba, hogy a Jedivé válás rögös útját végigjárja. Hét Dark Jedivel kell összemérni a tudását, akik a jövő potenciális vezérét látják benne, ezért mindenképpen likvidálni akarják. A szemtől-szemben akció (first person





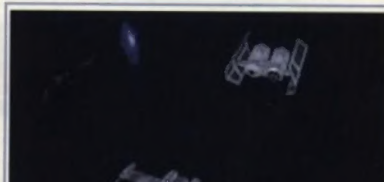
action) a Dark Forcest idézi, az Erő birtoklásáért folyó harc, a lézerkard forgatása és a Jedi lovagok különböző fondorlatai pedig a legapróbb részletekig a Star Wars mondakörre épülnek. És még egy fontos infó: többjátékos üzemmód is helyet kap a végleges változatban, melyet év végére ígérnek.
Clint Eastwood és Sergio Leone rajongók figyuzzanak: **OUTLAWS** címmel brilliáns ki-

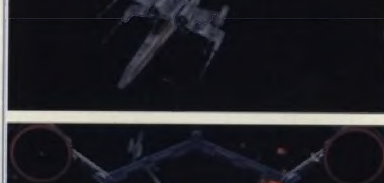


dolgozású western-játék készül egy magányos hősről, aki egymaga felveszi a harcot



a pénzéhes vasútépítő vállalkozó és többszáz fős sleppjével, akik indiánok és civil polgárok életét nem kímélve vasútvonalat akarnak építeni a vadnyugaton. Kézzel rajzolt hátterek előtt folyik a cselekmény, a moziszerű szemtől-szemben akció háromféle választható játéktípussal készül, illetve network és többjátékos üzemmód is helyet kap majd a télen megjelenő játékban.
Az **X-WING vs. TIE FIGHTER**, mint a neve is mutatja, az Erő két oldalán harcoló feleket ugrasztja egymásnak. A fejlesztők a hálózatos és összelinkelt játéklehetőséget emelik ki fő erényként, a csaták a már külön-külön megismert pilótafülkék mögül folynak, a grafika pedig szintén ismerős lehet, csak még rádobtak egy lapáttal az életszerűségre.







A SHOW LEGEREDETIBB JÁTÉKA

Az óriáscégek között bizony nehéz labdába rúgni, de véleményem szerint az eddig teljesen ismeretlen olasz **EVENT**-nek sikerülni



fog. Főleg, ha ígéretes fejlesztésüket, a **RUNBALL**-t semmi pénzért nem adják ki a kezük közül, hanem saját maguk bocsájtják



áruba: az anyag úgyis tuti siker lesz. Egy teljesen új típusú őrült sportot dolgoz fel, ami leginkább a Beachvolley-hez (tengerparti röplabda) hasonlít, de a szabályai sokkal kötetlenebbek és eredetibbek. A játék varázsát a humoros jelenetek, állati benyögések, élvezetes játékmenet és az eredeti ötletek adják, ami ráadásul profi grafikával párosul. Részemről ők voltak az idei kiállítás legeredetibb arcai - jó volt végre új fazonokkal is találkozni.

UTÓIRAT

Természetesen jóval nagyobb volt a kínálat a most bemutatottnál, de minden híranyagot nem akartam elpuffogtatni, mert jövő hónapban meg már csak ismételni tudnám magam. Legyen annyi elég, hogy hamarosan jön a Sierra, Psygnosis, Activision, Warner Interactive és még sokan mások. Na, azért mégis frankó volt ez a show is! Az a hostesslány például kifejezetten ínycsiklandozó. Na én megyek...

EXKLUZÍV

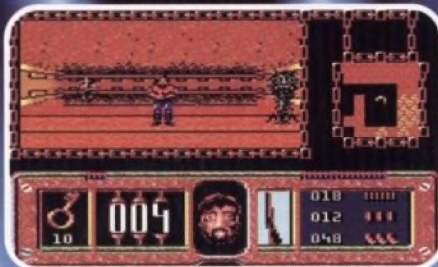
BOOM

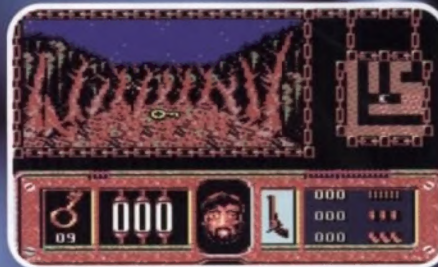
A Gonosz ismét megpróbálja az erejét a világ ellen fordítani és ehhez minden élőlényt a hatalma alá von. Egy hegy mélyén kezdődött a pusztítás, ahonnan az egész világra kiterjedő hatalom próbálta elemészteni az embereket. Napok alatt egész országrészek váltak romhalmazzá, kietlen pusztasággá. De egy harcos ellen tudott állni a Gonosz csábításának és megpróbálta megfékezni azt. Ő lesz a mi emberünk!





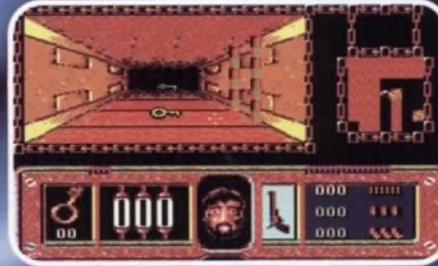
Hát, ezt is megértük. A Doom, amely a PC-s játékok legismertebb és egyik legnépszerűbb tagja, kistesót kap C64-en. A Long Life és a Bburago Rally készítői megpróbálkoztak a lehetetlennel: elkészíteni a Doom 8 bites átiratát. És sikerült! Kisebb megszakításokkal alig 4 hónap alatt jött össze a produkció, amely egyedülálló lesz a maga nemében. Következzen néhány beharangozó sor a főbb ismérvekről: 5 szinten (katakomba, bánya, labirintus, sövénykert, erdőség) kell a ránk törő ellenséget kaszabolnunk, 3 féle fegyver közül választhatunk (pisztoly, vadászpuska, mordály), 15 féle ellenféllel harcolhatunk. A 4 lépcsős scroll mozgás közben nagyon impresszív, s bár nem olyan finom, mint PC-n, de nagyon gyors és abszolút elegendő a látványossághoz. A képernyőn látható térkép sokat segít a tájékozódásban, állandóan nyomon követhetjük, hogy merre járunk, s így a legkacifántosabb labirintusból is kitalálunk. Karakterünk arca, csakúgy, mint az elődben, az egészségi állapotunkat is jelzi (a mellékelt képeken ez még nem látszik), minél ramatyabbul nézünk ki, annál közelebbi a halálunk. A változatos terepeken persze nemcsak ellenfelekkel, hanem kulcsokkal, egészségügyi csomagokkal és lőszerutánpótlással is összetalálkozunk, amiket érdemes felkutatni, ha nem akarjuk rühes kutyaként végezni. Hogy mindezekből mennyi van a birtokunkban, arról a képernyő alján lévő ablakok tájékoztatnak.

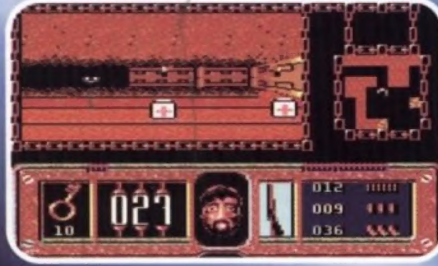




A játék hangjai is tartogatnak meglepetéseket: a pisztoly durran, a shotgun dörren (ezek az eredeti Doomból vett hanghatások), ami állati hangulatot ad a játéknak. Vérfröccsenés nincsen, de azért ne legyünk telhetetlenek. Viszont az ellenfelek intelligenciájáról gondoskdó rutin - a kódmester szerint - egyedülállóan fejlett: a Gonosz emberei nemcsak bambám állnak és várják végzetüket, hanem taktikáznak, körbefognak bennünket és ha kell, menekülnek is.









A következő számunkban bemutatjuk a doboztervet, az intrót, bővebben írunk a rutinok elkészítéséről, az egyes pályák sajátosságairól, a pályaeditorról, feltérképezzük az ellenfelek fajtáit, egyszóval: maradjatok felspannolva, még a java hátra van!

WETLANDS

Egy nukleáris kísérlet következtében a Föld 98%-át víz fedi be. A kísérlet szülőatyját, Philip Nahjt bebörtönzik. Ez a "szívderítő" helyzet a New World Computing Wetlands című lövöldözős játékában tárul elénk. A játék valójában 500 évvel ezután játszódik, a Földet azóta már idegen fajok is felfedezték. A Föld, azaz ahogy újabban nevezik, Wetlands - a vízalatti kolóniáival - a galaktika söpredékének a búvóhelyévé vált.

A játék voltaképpen egy szimpla ray trace-elt lövöldözős stuff, ám a gyönyörű és izgalmas rajzfilmszerű jelenetek nagyot dobnak a hangulaton. Ezt most rendhagyó módon fogjuk bebizonyítani: a történet képregényes bemutatásával. Előtte azonban a kezdőknek néhány cheat, amiket nevünknek írjunk be: **COOLCOLE** - pályaválasztás, **SAVANNAH** - sérthetetlenség, **ELRAPIDO** - örök muníció.

A mi feladatunk John Cole, a Föderáció zsoldosának irányítása lesz. A Föderáció jelenleg háborúban áll a Volarin birodalommal, ám Cole-t ezúttal mégsem ezért fogják hivatni...




Hogy találjam ki! A saját ügynökünk.
Honnan tudod?
Egy halott szövetségi katonát találtak a kék szektorban.


Cole tehát a kék szektor felé veszi útját.


Megtaláltam a holttestet! Tudsz róla valami bővebbet?
Csak annyit, hogy egy Othello nevű terven dolgozott.


OK. Folytasd a keresést. Én addig megnézem a komputert, ki jött ide be, vagy ment innen el.

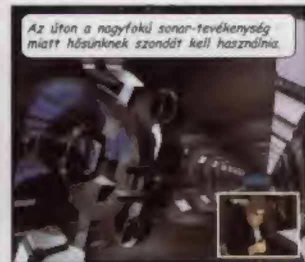

Mi volt az?
Az állomást megtámadták!
Azonnal az irányító terembe!



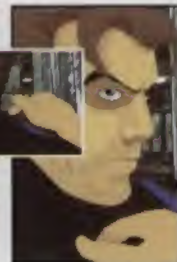



Senki sem kerülheti el a végzetét!
Az irányítóteremben vagyok. Küldöm az adatokat.

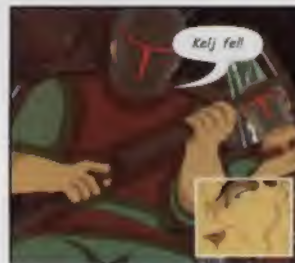

A komputer szerint néhány energiacella hiányzik. Az ionizációból ítélve 300 mérföldre vannak tőled.
Utánanézek.


Az úton a nagyfokú sonar-tevékenység miatt hősünknek szondát kell használnia.


Cole-t a jelzett helyen tőrbe csalják.



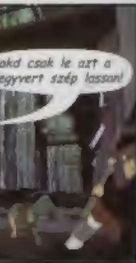



Kelj fel!

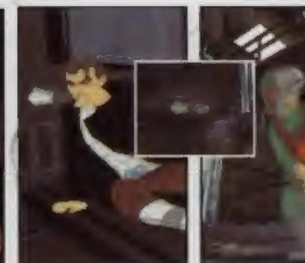

Egy jólirányzott rúgás mindig megteszi a magáét...

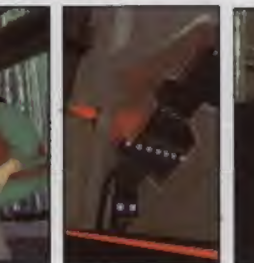


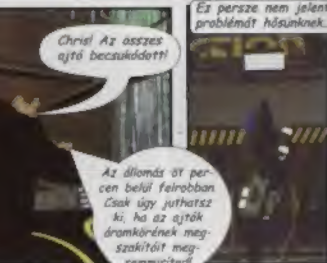



Rakd csak le azt a fegyvert szép lassan!








Chris! Az összes ajtó becsukódott!
Az állomás öt percen belül felrobban. Csak úgy juthatsz ki, ha az ajtók áramkörének megszakítóit megsemmisíted!
Ez persze nem jelentett problémát hősünknek...


Ezt hallgasd: az Othello project aktáit 20 évvel ezelőtt zárta le egy Corbett nevű hadnagy, aki ma a mi főnökünk. Gondolkodtam. Nahj bombáját egy kutatóhajóról robbantották, jó lenne, ha fel-


A hajóroncs egy kissé meglepi hőseinket...


Nahj a kormánynak dolgozott! Amit itt látok, az nem egy kutatóhajó, hanem egy páncélos. Ezért nem végezték ki! Az ő emberük.


Cole ezután az XT kolóniára indul megpihenni.
Igazad volt. Nahj a seregnek dolgozott egy nukleáris bombán, ami nem hagy atomcsapadékot maga után.

Nahj figyelmeztette őket a mellékhatásokra, ám a bombát mégis kipróbálták. Ez a fickó mások helyett ült a börtönben!

Az XI kolónián.

Hozzátok ide!

Hátrébb!

Cole azonban a csapossal nem számolt.

Üdvözöljük az XI-n, Mr Cole!

Van itt valaki, aki alig várja, hogy láthassa önt!

Nahj!

Maga több évszázada halott embereken akar bosszút állni! Tudom, hogy újra akarja használni a fegyvert!

Öljétek meg!

Én nem akartam mindezt, de szembenézek a végzetemmel, amit azonban ön már sajnos nem fog meglátni.

Pár katona azonban ezúttal sem jelent problémát.

Chris! Elhelyeztem egy poloskát Nahjon! Merre van?

Furcsa. A felszínről jön a jel. Ám ahhoz, hogy fent ne kapjanak el, gyorsabb hajóra lenne szükséged.

Nem probléma.

Cole! Jó ha tudod, hogy Nahj tervét szintén Othello projectnek nevezték, aminek az aktái ráadásul Nahj szökésével most hivatalosan újra megnyíltak.

Á, szóval Corbett kihozt Najht, ám valaki más elrabolta a tudóst. Így lesz egy szökésből vészhelyzet, engem meg jól rászedtek. Lesz egy-két szavam Corbetthez.

Nem fogod elhinni, mit látok! Földet!

Ez azonban csak a romok álcázása volt.

Az ősi romoknál kilövik hősünk gépét.

Cole a metróhoz siet...

Ám ott sem várják tárt karokkal.

Később, a Volarin pilóták eligazításán...

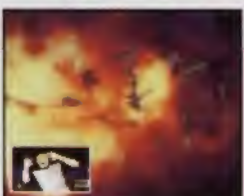
Testvéreim! Van szerencsém bemutatni új vezérünket: Philip Nahjt!

Új fegyverünk birtokában nem lesz olyan bolygó, ami ne hódolna be birodalmunknak!

Hősünknek elég eszeveszett ötlete támad...

Elkésett Mr Cole! Már senki sem állíthat meg!

Ne kételkedjen bennem!



THE END

wetlands

Kiadja: US Gold

PC: 8MB RAM, 2MB HD, VGA, CD, SB

91%

A három CD-n terpeszkedő anyag DOS alatt és Windows 95 alatt egyaránt fut. Készítői erősen ajánlják a Win95 használatát. Kíváncsiságból felinstalláltam mindkét verziót, s azt tapasztaltam, hogy Win95 alatt sokkal simábban, gyorsabban fut, ráadásul néhány animáció egyszerűen lemaradt a DOS-os verzióból (ez nem Microsoft reklám!). Mindez a DirectX technológiának köszönhető, amely végre ténylegprodukál valamit Windows környezetben. Tehát nyugodtan lehet játszani Win95 alatt. Szokás megemlíteni a grafika és a zene minőségét: mindkettőről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni: a grafika a tökéletesség határait súrolja, s mindemellett úgy foroghatunk, akár a Doomban... Hihetetlen szabadságot kapunk. A zenék minden egyes helyszínhez maximálisan illenek, néhol hátborzongatóak, részben a QSound technológiának köszönhetően, ami félig-meddig térhatású hangokat produkál.





Az előzményekről röviden annyit, hogy a négy őselem emberi képviselői rájöttek, hogy egyedül nem képesek feltalálni a bölcsek kövét, az örök élet titkát, s ezért összefogtak, hogy egyesült erővel létrehozzák az ötödik elemet Agrippa templomában. Utolsó információnk a négyesről, hogy a templom felé vették útjukat, s miután mi is megérkeztünk a templom elé, kezdődik a játék. Aki igazán izgalmas és átfogó kalandra vágyik, olvassa el a töméerdek levelet, hogy teljes képet kapjon a történetről - itt, helyszűke miatt, csak egy lecsupált leírást olvashattok.

AGRIPPA TEMPLOMA

Miután kigyönyörködtük magunkat, menjünk el a templom kapujáig, s emeljük fel a hold kopogtatót a nap jeléig (az egér folyamatos nyomvatartásával). Bent megtaláljuk a négy őselem megszemélyesítőjét a kriptában. Ők azt kérik tőlünk, hogy állítsuk vissza az elemek egyensúlyát a templomban. A kézikönyvben megtaláljátok az elemek pontos helyét, a szükséges teendők leírását pedig az oldal alján.

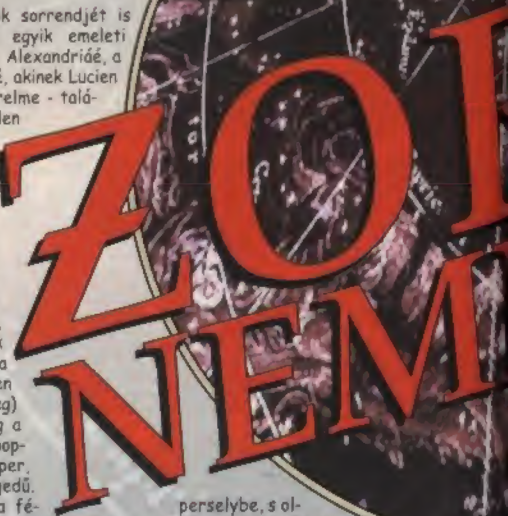
Miután sikerült a négy elemet egyensúlyba hozni a templomban, a négy személy rövid időre feléled, hogy közös erővel létrehozzák a napkorongot. Menjünk le a csillagvizsgálószerű építménybe, a bal karral húzzuk közel magunkhoz a fémkart, helyezzük bele a napkorongot, majd emeljük be középre a bal kar segítségével. Ezután a jobb kart forgatva a négy ember lakhelyére teleportálhatunk, hogy elkészítsük a megfelelő fémből a tiszta őselemeket.

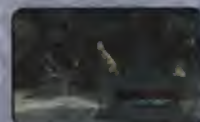
A KONZERVATÓRIUM

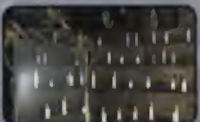
Itt élt Sophia, a konzervatórium vezetője, a víz képviselője. Keressük meg a szobáját, vegyük fel az utolsó két lemezt és a hangvillát. A hangvillát helyezzük a zongora előtti lyukba, üssük meg, s a megfelelő hangot üssük le a zongorán, mire kiesik a zongorából a gázlámpa kulcsa - nézzünk be a zongorába, s vegyük magunkhoz. Az asztali lámpába helyezve már felgyújthatjuk a lámpát, s elolvashatjuk az asztalra írt szöveget: megetetni kristállyal, megtisztítani a kristályt, megszólaltatni a hangokat. Az egyik fiókban a hangok sorrendjét is megtaláljuk. Az egyik emeleti szobában - mely Alexandriáé, a hegedűművésznőé, akinek Lucien Kaine volt a szerelme - találunk egy sértetlen posztert az ágyon. Tegyük ezt az eltépett helyére a váróteremben, mire elkezdődik a koncert. Vegyük magunkhoz a jegyet a pénztárból, menjünk be, s a hanglemeznek megfelelően (a gyakorlóteremben hallgathatjuk meg) szólaltassuk meg a hangszereket: popper, dob, popper, harmonika, hegedű. Erre kigyúlnak a fények, s beléphetünk a színpad mögé, ahol a díszleteket kell felemelni a jobbra lévő kezelőpult segítségével, hogy tovább tudjunk menni hátra (4, 6 lenn marad). Az alagsorban szálljunk be a hattyúba, emelkedjünk fel, s ugorjunk a dobra, ami beszakad, s a kazánházba jutunk. Innen ússzunk le a vízalatti terembe, vegyük fel a medált, s akasszuk rá a kazánházban a második karra. Ússzunk ismét le, menjünk át az ajtón, mire a kristályokhoz érünk. Nézzük meg a falragaszt, majd gyűjtsünk be egy kristályt, és dobjuk a kemencébe, majd a zöld valamiből szedjunk ki egy tablettát, dobjuk a kristály után, majd üssük meg a C, D, E, B és végül a kemencéből kiemelkedett kristályt...

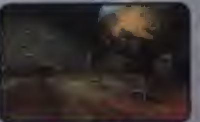
MONASTERY

Jobbra találunk egy érmét a földön, majd menjünk fel a monasterybe. Az ajtó mellett dobjuk az érmét a perselybe, s olvassuk el a bűnbocsátó cédulákat. Ezután vegyük fel a fejek alól a rézlapokat, s helyezzük el őket (balról jobbra: félénk, mérges, unalmas, boldog, testforma, gyanakvó), miután megszólalnak a szobrok egy bizonyos sorrendben (ez kell a harangjátékhoz). Menjünk balra, fel a haranghoz s játsszuk le: mérges, gyanakvó, testforma, unalmas, félénk, boldog. Az eredmény egy kötél, aminek segítségével kijuthatunk az ablakon át az erkélyre, s onnan Malveux atya szobájába, ahol a lángok sorrendjét jegyezzükk meg. A harangozóból nyílik a szerzetesek szobája, többek között Alexandriáé is, aki kiskorá-







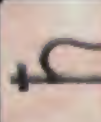
Víz

Az 1, 4, 5 kút működjön, hogy kinyíljon az ajtó. Az [illegible] először a tűzkorszakot hassuk, s vegyük fel a fűrészt. Ezután jöjjön a jégkorszak, s fűrészeljünk le egy jégcsapot, ami a tálkába hull. Most jöhet a tavasz képe, mire elolvad a jég és víz lesz belőle.



Tűz

Az udvaron találunk egy rudat a [illegible], ezt vegyük magunkhoz, majd a könyvtárból jussunk el az ajtóig, ahol forgassuk el az embert a megfelelő állásba. A rudat tegyük az itteni [illegible], s forgassuk el megfelelő állásba, mire bejutunk a gyertyákhoz. A tükör segítségével keressük meg a [illegible] gyertyát és oltsuk el.



ban itt lakott. A teremben vegyük fel a fura üveget, amivel Malveux szobájában megnézhetjük a koponyasorrendet. A bejárattól jobbra egy teremben találunk egy rácsot, s alatta egy papírt jelekkel - ezekből rakjuk össze az "open" jelsort. A templom főhajójából menjünk át a körfolyosóra, s középen állítsuk be az imént lejegyzett jelsort, mire lemehetünk a múzeumba. Lent kapcsoljuk ki a riasztót (középső tál), majd gyűjtsük be a rubint és a fáklyát. A lefelé vezető ajtón menjünk le, keressük meg Yoruk koporsóját, másszunk be, helyezzük a hiányzó rubint a pajzsba, s vegyük magunkhoz. A pajzs segítségével átjuthatunk a tűzön, s a koponyák megfelelő forgatásával (| - \ / -) kinyílik a labor ajtaja, ahol vegyük fel a kulcsot és az ólomdarabot, tekerjük el a kereket, ami lávát önt a kemencébe. A kulccsal húzzuk fel a présgépet, nyissuk ki, helyezzük bele az ólmot, s préseljünk belőle egy golyót, amit a labor másik felében lévő géppel vonjunk be, majd menjünk az oroszlánfejhez. Állítsuk be a lángokat (kék, sárga, piros, narancs, lila), majd dobjuk be a golyót az oroszlán szájába. Az eredményt hűtsük le, vegyük fel, és...

IRONDUNES

Lucien szobájából (ő Alexandria szerelme, apja pedig Thaddeus, a föld képviselője, megátalkodott katona) vegyük magunkhoz a puskaport a szekrény alól, s az ecsettel tegyük olvashatóvá a rádióüzenet-kódokat. Az apja szobájában vegyük ki a fiókból a nitrot, amivel kirobbanthatjuk a láda zárját - bár a ládában nincs sok érdekes. A hosszú terem elején etessük meg a fémkutyát csonttal (el kell csavarni a fülét), majd hátulról töltsük meg puskaporral, s lökjük ki az ajtót (húzzuk meg a farkát). A kutyaágyú mellett találunk egy karddarabot, amit a kályhán található féllel összerakva egy egész kardhoz jutunk. Helyezzük ezt a földszinti zárt ajtó előtt álló páncélruhán lévő hüvelybe, mire kinyílik az ajtó, s egy múzeumszerű terembe érkezünk. Figyeljük meg a lovagábrázolásokat, jegyezzük meg, kinek van lehajtva a sisakrostélya (1, 2, 5), s a kastélyban található, hasonló páncélruhák sisakjait is hasonlóképpen állítsuk be. Erre kinyílik egy ajtó, ami a múzeumból a kínzókamrába vezet, ahol meghallgathatjuk a kínzásokat, amikor elárulták a rádiókódokat. A kódok ismeretében menjünk be a szétlőtt ajtó mögé, nyissuk ki a rádiópultot, s írjuk be a következő kódot: 10, 1, 9, 6, 12. A sikeres taktikának köszönhetően nyernek, s végre elhagyhatjuk a várat. Vegyük magunkhoz a múzeumból a Thaddeum bombát (előtte nyissuk ki a fémtartályt, tegyük bele, s zárjuk vissza), majd rohanjunk ki a kint álló tankhoz. Helyezzük el a benne található fémtartályba, amely hajtóanyagként fog működni. Aki biliárdozott a fenti teremben, az ismerheti a navigációs kódokat (amilyen sorrendben érkeztek le a golyók). Írjuk be: 7-4-1-9-5-3, majd kattintsunk a joy-ra. Az eredmény: Akine titkos laborjába jutunk. A fémszerkezetnél rakjuk össze a nyilas jelet, mire egy tálca vashoz jutunk. Menjünk le a lifttel, helyezzük a tálcát a szerkezetbe, majd a pultnál emeljünk ki 6 kristályt, majd indítsuk be az iménti gépet, mire kiemel egy adag fémet, amit a ventilátorok bekapcsolásával hűtsünk le...

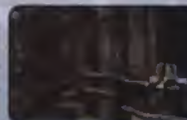
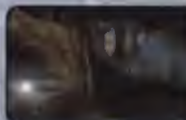
ASYLUM

A hűtőből vegyük ki a vasdobozos vérkészítményt, és sugározzuk át: 1 20-18 olvasható rajta. A lifttel menjünk le az alagsorba, keressük meg a hullát a fiókokban, tegyük be a fejezőbe, s a három kar segítségével fejezzük le. Vegyük magunkhoz a fejet, és a földszinten helyezzük az üres gépre, s a gombok nyomogatásával hallgassuk ki. A 4. gomb lenyomásakor elárul egy titkot: 36-24-36. Közelítsünk rá a röntgengépben lévő vasdobozos vérkészítményre, s állítsuk be a kódot: 36-24-36-20-18. Az előbukkanó tartály tartalmát öntsük a szoba másik felében lévő üvegbe, s vegyük ki a kulcsot, amivel feljuthatunk a 20.-ra. Menjünk át a másik liftbe (előtte próbáljuk ki a "vizsgálatot"), ami a doktor szobájába visz. A fallosz alakú valamivel engedjük le a létrát, majd vegyük fel a kalapácsot az ágyról. A másik teremben törjük be a kezet rejtő üvegbúrát, s vegyük magunkhoz a kezet, és segítségével írjuk be a kódot. Az ajtó kinyílik, a létra már lent van, tehát irány a labor! Engedjünk vizet a kádba, majd eresszük le, ezután engedjünk be oxigént, hidrogént, majd csak hidrogént, s ha megvan a kihült fém, emeljük fel a búrát egy kis héliummal (a pontos leírás a doki szobájában található)...

UTÓHANG

Visszajutunk a templomba, ahol a négy őrült szerfölött őrül. Felkínált kupájukból ne igyunk, inkább lépjünk le a kutakhoz, s kapcsoljuk ki őket, majd menjünk le az egyik kút mögötti terembe, ahol igazán gyerekjáték a teendőnk. Mindenesetre a sikeres vég érdekében szabaduljunkk meg a négy bolondtól...

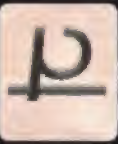




Levegő

Miután sikerült a égbolton az összes kék csillagot kigyújtani és a lilákat eloltani, menjünk fel, s a gépezet jobb oldalán nyomjuk meg a gombot, s a karokkal állítsuk be a megfelelő elegyet (2. Le, 3. 4. Félig, 5. 0.).



Föld

Az ajtónál a nyíl és a hozzá tartozó fém jele (vas, M betű nyíllal) legyen látható, hogy bejuthassunk. Bent nyomjuk meg a 2. gombot a panelen, s a csillével utazzunk egyet. Csak a földdarabra kell kattintani, s máris kész.



ABUSE

A történet szerint mi Nick Vrennát alakítjuk, akit (természetesen) tévedésből börtönöztek be, s persze nem is akárhová, hanem rögtön a legveszélyesebb bűnözők részére fenntartott különlegesen szigorú intézménybe. Itt ráadásul illegális génsebészeti kutatások is folynak, Alan Blake vezetésével (valójában a neve senkit nem érdekel, de azért leírom). Neki sikerül elkülönítenie azt a gént, amely **az agresszivitást és a kegyetlenséget irányítja az emberi szervezetben**. Sajnos, mindenki megfertőződik a börtönblokkban, sőt egy véletlen folytán az ajtók is kinyílnak, így megindul a haddelhadd. Hogy, hogy nem, Nick immunis a vírussal szemben, és mivel nem szeretné szörnycsemegeként befejezni életét, fegyvereket zsákmányol, és elindul a börtön legalsó szintje, a központi irányítóterem felé, amely az egyetlen kiutat jelenti a pokolból.

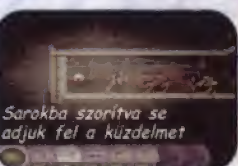
RÉGI ÖTLET ÚJ ÉS IZGALMAS KÖNTÖSBEN!

o

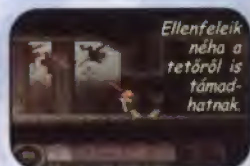
Mint említettem, a játék irányítása eléggé egyéni. **Emberünk "alsótestét" ugyanis a kurzornyilakkal mozgathatjuk, míg "felsőtestét", azaz valójában fegyverének csövét pedig az egérrel.** Többféle fegyvert vehetünk fel, melyekhez a tölteteket a szörnyektől zsákmányolhatjuk (közöttük a CTRL és az INSERT gombokkal lapozgathatunk). Némelyikük ugyanis lézerekkel támad (ez a mi alapfegyverünk), mások gránátokkal, megint mások rakétákkal, melyek között akad hőkövetős is. A fegyverek képe alatti számok mindenhol a töltetek számát jelzik, kivéve a lézernél, melynek esetében a tűzgyorsaságot jelöli, ebből ugyanis soha nem fogy ki a töltény. Elfekvőben is találhatunk extra tölteteket (lézernyaláb, napalm), amikkel igen rendes pusztítást végezhetünk, amelyekre azonban szükség is lesz, mivel még a legegyszerűbb nehézségi szinten is lesznek olyan helyzetek, amikor tíz-húsz lény támad ránk, és amikor bizony el fog kelleni az extra tűzerő. **Nem ritka az sem, mikor a lények a falakon található üregekből áramlanak kifelé.** A fal egyes helyeken ugyanis repedezett, ezeket a részeket fegyverünkkel megsorozva magunk is **titkos folyosókat nyithatunk meg**, melyek nem ritkán az egyetlen utat nyitják meg a menekülés felé. A pályákon szerencsére sűrűn találhatók panelek is a falon, melyek előtt a lefelé gombot megnyomva elmenthetjük az állást. Visszatöltéskor a kimentett állások képe mellett a mentés dátuma és a teljesített szint száma is megjelenik, így elég nehéz összekeverni a betöltéseket. Sokszor találhatunk felvehető holmikat is, mely valamilyen tulajdonsággal ruháznak fel az adott szint teljesítéséig. Ilyenek például a **nagy sebességű futás vagy a repülő cipők**. Ezeket a tulajdonságokat az egér jobb gombjának megnyomásával aktivizálhatjuk, a szinteken található lifteket és teleportokat pedig a lefelé nyíllal.

o

A játék igen jó. Irányítása elég szokatlannak tűnik elsőre, de hamar meg lehet szokni, és az egyszerre több helyre figyelés az izgalmakat is jelentősen felfokozza - nekem elhihetitek, folyt rólam a víz. A hanghatásokat, s főleg a zenét nem viszik túlzásba, de azok mégis kellő atmoszférát teremtenek, .wav formátumuk miatt a Windows kidekorálására is kitűnően alkalmasak. **A gamét csak ajánlani tudom, főleg Inhuman fokozaton.**


Sarokba szorítva se adjuk fel a küzdelmet


Suck on this, motherfu***r!


Ellenfeleik néha a tetőről is támadhatnak.


Zabálj ólmot, kutya!


Az Alienek igen változatos arzenállal támadnak.


Kellő óvatossággal mindegyik ellenfél megsemmisíthető.

a b u s e — Kiadja: US Gold

PC: 8MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB

91%

HATALOM KÁRTYÁI

A Hatalom Kártyái (HKK) egy forradalmian új játékforma, a gyűjtögetős kártyajátékok első magyar nyelvű képviselője, amelyet két vagy több játékos játszhat egyszerre. A játék gyorsan hódított, mert egyszerűen megtanulható, mégis fantasztikusan sok lehetőség rejlik benne. A számítógépes és videojátékok rajongói a „legCOOLabb nem-számítógépes játéknak" minősítették. Előnye a szerepjátékokkal szemben, hogy nem igényel felkészülést, ha kevés időd van, akkor is játszhatod, és mindenki maga dönti el, hogy milyen szinten foglalkozik vele; kezdve a „szórakozásból néha összejövünk játszani" típusú játékosoktól egészen a professzionális, versenyekre járó játékosokig.

Mit is takar a „gyűjtögetős kártyajáték" elnevezés? A HKK-ban több, mint 500 különböző kártya létezik, amelyek között vannak gyakoriak, kevésbé gyakoriak és ritkák. Minden egyes megvásárolt kártyacsomagban más és más lapokat találsz, az egyetlen azonosság, hogy mindegyik csomagban 45 darab kártya van. Így – eltérően a hagyományos kártyajátékoktól – mindenkinek egyedi lapjai vannak, s ezek különböznek a másik játékosétól. A lapjaidat csereberélheted a többi játékossal, így a kártyáid állandóan változnak, bővül a gyűjteményed, mindig más és más paklit állíthatsz össze belőle. Ezért a játék gyakorlatilag megunhatatlan, hiszen nincs két egyforma játszma.

A játék során egy klasszikus fantasy világban, a Túlélők Földjén játszotok, amelyet mágusok, szörnyek, varázslatok népesítenek be. Te egy hős kalandozót személyesítesz meg, aki a túlélésért harcol. Ha megfelelő varázserővel rendelkezel, segítségül hívhatsz szörnyeket, kalandozókat, varázslatokat, kártyák formájában. Minden játékos 20 életponttal kezd, amelyik játékosnak ez elfogy, az veszít. Az életpont fogyhat attól, hogy az ellenfél szörnyei megsebeznek vagy a másik játékos valamilyen varázslat-kártyát használ ellened. A játékhoz a háttértörténetet a négy éve sikeresen működő, jelenleg már háromezer játékost számláló levelezős szerepjáték, a Túlélők Földje adja.

A levelezős játékot nem kell feltétlenül ismerned ahhoz, hogy a HKK-t játszhasd, és sikeres legyél benne (de esetleg kedvet kapsz hozzá a kártyajátékot játszva).

Tehát a HKK egyszerre három különböző játék: gyűjtögetés, pakliösszeállítás és maga a játék. Mindhárom fontos, de persze sokan vannak, akik számára csak az egyik fontos vagy a másik. A játék nem áll meg azzal, hogy veszel néhány paklit és játszol vele: ahogy jobban és jobban megismered a játékot, egyre rafináltabb, koncepció-orientáltabb paklikat fogsz építeni. Aztán eljön az idő, amikor részt veszel egy versenyen is, amelyen igazi profikkal mérheted össze a tudásodat, igen komoly díjakért, és egyre feljebb kapaszkodhatsz a Hatalom Szövetségének ranglétráján. Szinte minden hétvégén van valahol egy verseny, néha több is egyszerre. Ezenkívül rendezünk többszemélyes játékokat, a Harc a végső hatalomért szuper-meccseknek 30-40 résztvevője is lehet egyszerre (és a játék mégis gyors és pergő marad).

Jún. 15-én, a Láng Műv. Házban (XIII. Rozsnyai u. 3.) 10 órától nagyszabású találkozót rendezünk (immár az ötödik a sorban), amelynek kb. 700-1000 vendége szokott lenni. Ha többet szeretnél megtudni a kártyáról vagy a levelezős játékról, gyere el!

Végezetül néhány technikai adat: A játék első kiadása '95 szeptemberében jelent meg, 349 különböző kártyalappal. Decemberben került a boltokba a Hőskorszak kiegészítő, 156 újabb lappal, és nagyon gyorsan el is fogyott. Jelenleg a játék 2. kiadása kapható, amely 32 új lapot is tartalmaz.

HOL JÁTSZHATOK?

Szinte minden szerepjáték klubban meg fogod találni a HKK játékosokat, de megadjuk két (aránylag új) Bp-i klub címét, ahová biztosan rengeteg kártyás jár: XVIII. ker., Kondor Béla sétány 8, Kondor Béla Műv Ház, minden pénteken du. 3-tól 10-ig, és VII. ker, Nagydiófa u. 5., hétfőt kivéve minden nap de. 10-től este 10-ig.

MENNYIBE KERÜL A JÁTÉK ÉS HOL VÁSÁROLHATOM MEG?

A 45 lapos alappakli ára 750 Ft, a 14 lapos kiegészítő 296 Ft-ba kerül. Megvásárolhatod bármely szerepjáték-boltban (pl.: Silverland, 1036 Budapest, Lajos u. 40., Magic Shop, Bp., V. ker., Fehérhajó u. 12-14., Computer Garázs, 4029 Debrecen, Lórántffy u. 2., Csillagvég, 6723 Szeged, Gogol u. 15., Holdbázis, 1072 Budapest, Nagydiófa u. 5.) és az 576 KByte Shopokban, emellett megrendelheted postán is, rózsaszín csekken a kiadótól:

BEHOLDER Bt. 1680 Budapest, Pf. 134. (A csekk „Közlemények" rovatában tüntesd fel, hogy mit rendelsz.)

Ugyanezen a címen kérhetsz tájékoztatót a Túlélők Földje levelezős játékról és új, sci-fi levelezős játékunkról, a Káosz Galaktikáról.



HONNAN SZEREZHETEK TOVÁBBI INFORMÁCIÓKAT A JÁTÉKRÓL?

Minden alapcsomagban részletes szabálykönyv található. Emellett havonta megjelenik az Alanori Krónika, egy kártya, fantasy és szerepjáték magazin, amely részletesen foglalkozik a HKK-val. Ez a lap újságárusoknál nem kapható, csak a szerepjáték boltokban! Az Alanori Krónikában közöljük a versenyek helyét és időpontját, tanácsokat adunk a pakliösszeállításhoz, és minden számban kártyafeladvány is van.

Tihor Miklós

S.T.O.R.M.
A MÉLYSÉG TITKAI

2055-re a túlnépesedés és a túliparosodás következtében az emberiség a Föld csaknem **teljes energiakészletét feléli.** A hagyományos üzemanyagok és a nukleáris energia széles körű alkalmazásának következtében a környezetszennyezés elképesztő méreteket ölt. A vádaskodással a különböző nemzetek csak egymásra mutogatnak. A helyzet azonban holtpontra jut, dönteni kell.

Végső megoldásként - a nemzetek összefogásával - létrehozzák a **Bureau of Advanced Energy Research** (B.A.E.R.) nevű irodát, aminek egy új energiaforrás megtalálása a feladata. Speciális műholdakkal pásztázzák át a Föld mélységeit, új energiaforrás után kutatva. A vizsgálat szerencsére eredményesen zárul. **Egy igen ritka ásványt, a Praxilliumot fedezik fel mélyen a víz alatt** 400 mérföldnyire dél-keletre Új-Fundland partjaitól. Ez az érc hasonló tulajdonságú az urániumhoz, ám nincs mérhető radioaktív kisugárzása.

A B.A.E.R. azonnal üzembe állít egy új tengeralatti fúró-komlexumot az Észak-Atlanti-Óceán mélyén, ám nem sokkal az első bánya üzembehelyezése után **egy váratlan mélytengeri robbanás történik.** A létesítménnyel minden összeköttetés megszakad.


Rámoljuk el a sugárveszélyt az útból.


Első találkozásunk a Medúzával.


Jól megtermett tintahalak...

A B.A.E.R. egy három tagú kutatócsoportot küld a helyszínre kivizsgálni az esetet, ennek a vezetése lesz a mi feladatunk Andy Steel parancsnok személyében. Ember még soha nem járt azokban a mélységekben. **Egy újonnan kifejlesztett, kísérleti tengeralattjárót kapunk a feladathoz, mely a S.T.O.R.M. fedőnevet kapta.** A küldetésünk: eljutni a fúró-komplexumhoz, és kideríteni mi történt.

A felbecsülhetetlen értékű Praxillium persze mások érdeklődését is felkeltette, tehát számíthatunk a B.A.E.R. riválisának, **a N.E.O.-nak** (a Nukleáris Energiaügyi Irodának) az embereire. Ex-zsoldosokat béreltek fel ellenünk, akik semmitől sem riadnak vissza, hogy megállítsanak.

A tenger alatt azonban rajtuk kívül még egyéb meglepetések is érik hőseinket, olyan lényekkel találkoznak, amiket eddig csak legendákban léteztek. Hogy mik vagy kik ezek a lények, nos, ennek a kiderítéséhez kell megvásárolni az **Electronic Arts** legújabb shoot'em upját, a **S.T.O.R.M.-ot.** Ízelítőnek addig is itt vannak képeink.


Kellemes fogadóbizottság jobbról is, balról is.


Lőjünk a szerkezetbe, hogy kinyíljon a rács.


Trópusi tengerfenék északon?

O.R.M.



MÉLYVÍZ CSAK ÚSZÓKNAK

A játék a valaha készült legszebb oldalra scrollozódó lövöldözős anyag PC-re. Hogy fogalmat alkothassunk a dologról, a játékteret több szintű, térhatású scrollal, SVGA felbontásban kell magunk elé képzelnünk, ami ráadásul mindenhol két képernyőnyi magas, és több képernyőnyi hosszú. Nem is csoda tehát, hogy a 29 kisebb részből álló 7 hatalmas pálya csak 3 CD-re fért rá. Már a háttér is szemet gyönyörködtető, ám a víz alatti világ szereplői, a cápák, búvárok, no és nem utolsó sorban a hajónk kidolgozása se semmi. **Minden 3D-ben lett megtervezve, minden egyes objektum szinte kidomborodik a képernyőről.**

A csodás grafika mellett gyakran megesik, hogy a játékmenetre már nem adnak olyan sokat, ám ez a S.T.O.R.M. esetében nem így történt.



Minél gyorsabban távolítsuk el a bombát a bázistól.



Hát ő lenne a főgonosz Mikonos?

Persze van bőven "hagyományos" lövöldözés is, minden pályán egy rakás N.E.O. búvárral, tintahallal, s egyebekkel kell végeznünk, ám a küldetések **teljesítéséhez mindig valami speciális feladatot is meg kell oldanunk.** A játék elején például az apró halak lebénítják a hajónk hajtóművét. A halak eltüntetéséhez először is ki kell lőnünk a cápákat, hogy azok ne egyék meg az oroszlánfókákat, mivel a fókák a halak természetes pusztítói. Egy másik pályán meg egy hálóba szorult bálnát kell kiszabadítanunk, hogy azután az tudjon minket kiszabadítani egy óriás polip csápjai közül. A játék végénél már bonyolult csapdákat kell hatástalanítanunk mindig a megfelelő sorrendben, tehát a célzóképesség még nem elegendő a játékhoz. Egyébként sem lehet össze-vissza lövöldözni, **ugyanis a muníció igen szűkreszabott,** és a tenger fenekén sincs túl sok lőszer elszórva. Ezek ráadásul egy-egy emberünk elhalálozásakor nem is termelődnek újra. Ezzel összefüggésben azonban szerencsére az ellenség sem regenerálódik, tehát voltaképpen inkább taktikára van szükség, mint görcsös ujjra a ravaszon. Mindig a megfelelő időben a megfelelő típusú lőszert kell használni.

A hajóval azonban nem csak lövöldözni tudunk, hanem egy kart kibocsájtva tárgyakat rámolászni is, a szűkebb helyek megvizsgálásához pedig embereinkkel akár ki is szállhatunk a hajóból.

A saját perspektívából játszódó részek elég felejthetők.

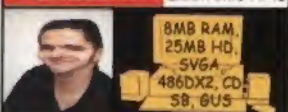


A KÖRÍTÉS

A már említett 29 pályán kívül találkozhatunk **még saját perspektívából zajló lövöldözős részekkel is,** ám ezek nagyon rövidek, és mindössze 3 van belőlük. Ezeken a helyeken ellenség sem jön, csupán egy adott feladatot kell elvégezni, mint például az említett bálnáról "lelőni" a hálókat.

A pályák között a főbb eseményeket szépen kidolgozott 3D-s komputeranimációkon követhetjük nyomon, akár SVGA-ban is. A zenéről szintén csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni, a gép közvetlenül a CD-ről játssza le őket, s nem is annyira zenékről, hanem inkább a tenger morajairól van szó. A játéknak tehát van hangulata, s nem is akármilyen!

s.t.o.r.m. Kiadja: Electronic Arts



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

A shoot'em up-ok új generációjának előhírnöke.

91%



Dupla szenzáció!

Az 576 KByte önálló műsorral jelentkezik 1996. május 25-én, szombaton 1/2 11-órai kezdettel a Szív TV-ben! Állandó műsorunkat 2 hetente, szombatonként láthatjátok Budapesten, a vidékiek pedig 1 hét csúszással élvezhetik a showt. És ez még mind semmi! A fergeteges műsort Martin szerkeszti és vezeti! Ne szalasszátok el a találkozót az élő legendával és az 576 KByte-tal! Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj, a műsorok videokazettán is hozzáférhetők lesznek!

576 KByte

a

SZÍV TV-ben!



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:



Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- Át buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
  * PANASONIC
  * TOSHIBA
  * NEC
  * PIONEER
  * MITSUMI
  * SANYO



HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló - és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.600,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	4.200,-
28.800-as Fax-modem + hangkártya (MWAVE)	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándék CD lemez	120.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	24.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	6.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Nyitva: H-P: 10-18 óráig
Sz: 10-14 óráig
Telefon: 322-6026

Néhány ok, amiért érdemes benézned üzletünkbe:

1. A legújabb magyar és angol nyelvű képregények közül válogathatsz, melyek közül számos ritkaságot csak nálunk szerezhetsz meg.
2. Széles választékunkban az X-Mentől, Judge Dredd-en át egészen Beavis and Butthead-ig mindenféle, fajta és beállítottságú képregényt megtalálhatsz.
3. Áraink nagyon kedvezőek. Meglehet, hogy elcsépelt reklámfogás, de jelenleg mi vagyunk a legolcsóbbak.
4. Képregény-antikváriumunkban nem csak az újonnan megjelent képregényekkel foglalkozunk, hanem régebbi füzetek adás-vételével is.
5. Telefonon is rendelhetsz képregényeket, melyeket postai utánvéttel küldünk el címedre. Csomagküldő Szolgálatunkról levélben is kérhetsz információt.

FRISSEN ÉRKEZETT ÚJDONSÁGAINK:
VAMPIRELLA, ALIENS, PREDATOR, X-MEN, LOBO, MASK, JUDGE DREDD, LADY DEATH, STAR TREK, INDIANA JONES FÜZETEK ÉS KEMÉNYFEDELESEK.

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból! Szeretnénk azonban figyelmedet felhívni valamire: a megrendeléskor gondolj arra, hogy az összeget postaköltség is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk! Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban. Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a KLUBKÁRTYA, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálattól rendelsz, mellékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

REJTVÉNY

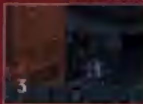
Az előző számunkban kakukktojás-keresésre invitáltunk benneteket. Nagyon sok érdekes megfejtés érkezett, de csak az alábbi volt helytálló: a 12. oldalon olvasható Rayman cikk egyik nagyalakú képén egy tehén is kérődzik. Nos, ő az EarthWorm Jimből teleportálódott ide kakukktojásnak.

Nyerteseink:
Köllő Gábor (Százhalombatta), Mayer Péter (Bonyhád), Gáspár József (Budapest).

Ehavi fejtörőnk a mindenevő és gyakorlott játékosoknak lesz könnyű, ők biztos felismerik majd, hogy mely játékok egy-egy jellemző jelenete látható az alábbi 5 képen. Aki mindet felismeri, az komoly eséllyel indul az egy darab baseball satyeszért és a vele járó állati ajándékcsomagért.


1


2

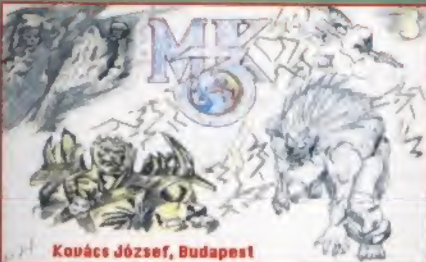

3


4


5

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK


Pataki Nándor, Budapest



Kovács József, Budapest



C64

NEWCOMER	●
LEMMINGS	▲
LONG LIFE	▼
PIRATES	◆
STREET ROD	▼

AMIGA

SETTLERS	▲
WORMS	◆
MORTAL KOMBAT 2	◆
RISE OF THE ROBOTS	◆
ALADDIN	◆

PC

WARCRAFT 2	▲
EF2000	◆
NEED FOR SPEED	▼
WING COMMANDER 4	◆
DUKE NUKEM 3D	◆

KONZOL

KILLER INSTINCT	▲
MORTAL KOMBAT 3	▼
DONKEY K. C. 2	▲
MORTAL KOMBAT	◆
EARTHWORM JIM 2	◆

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRE LÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

Néhány szót az új formátumról...



Oldalszerkezet:

Felül látható
- géptípus (adott esetben két-, vagy háromféle)
- oldalszám
- az adott oldalon található cikk fajtája (leírás, ismertető, egyéb tartalmú írás) és a játék(ok) címe(i)

Az értékelő alkotóelemei kinagyítva

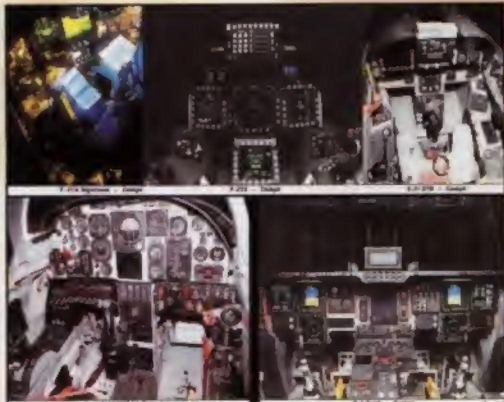
Az értékelő alkotóelemei:

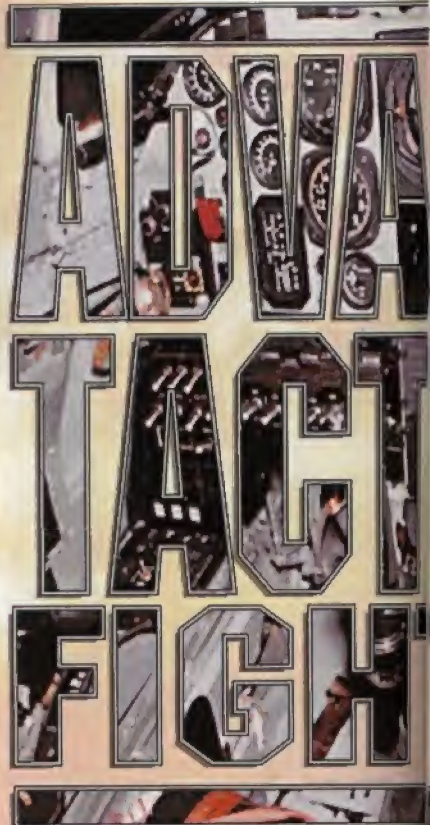
- a játék címe
- kiadó
- szerző
- géptípus ikonja (PC esetén a minimumkonfiguráció is)
- Látványosság (grafika, animációk, vizuális vonzerő)
- Játszhatóság (mennyire kezelhető, élvezetes)
- Szavatosság (hosszan tartó-e az élvezet, érdemes-e elővenni később is)
- Zenebona (hanghatások, zenei benyomások, audio-élmény)
- egymondatos értékelés a játékról
- összhatás (nem átlagolt érték, hanem a tulajdonságok összhatása)

descent 2
Kiadja: Interplay
8MB RAM
25MB HD
VGA
CD
SB GUS
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.
87%

Az 576 KByte oldalain **1995. áprilisában** jelent meg a **U.S. NAVY FIGHTERS** leírása. Nevezetes program ez több okból is: az első "CD-s" szimulátor volt, amelyet tesztelhettem, és az addigi "lemezes" anyagokhoz képest jó néhány meglepetéssel szolgált. A legnagyobb újdonságot a játék közben megjelenő "filmbetétek" jelentették, de mégsem ez volt az, ami alapvetően megfogott, hanem a fantasztikus háttér-szövegelés (holott a CD-nek ehhez semmi köze). Akkor nagyon tetszett a program, az összhatás 95%-os értékelést kapott, jó volt tehát a fogadtatás. De "mi okból nosztalgiázik a pali" - kérdezheted joggal Kedves Olvasó.

Mert ha rövidre akarnám fogni a mondanivalóm: az **Advenced Tactical Fighters** gyakorlatilag a **Navy Fighters** átirata, (nem folytatása!), más környezetben, más repülőgépekkel. Röviden annyival is elintézhetném az "új" program bemutatását, hogy vegyétek elő a 95/04-es számot, olvassátok el az akkori leírást, billentyűzet-kiosztást, és a különbségeket leszámítva ültessétek át az ott olvasottakat az **A.T.F.**-re.





ÚJ RUHÁBA ÖLTÖZ

AZ ÚJDONSÁGOK...

A **U.S.N.F.** kezdő képsora digitalizált film volt, akárcsak az előtte nem sokkal megjelent **Fleet Defender**-é. Nem biztos, hogy van a kettőnek egymáshoz köze,



mindenesetre tükrözi az akkori "divatot". Ezzel szemben az **A.T.F.** introja számítógépes grafika ("rajzfilm"), méghozzá a legjavából!

Egy C-17 Globmaster III-as teherszállító gép 3 kísérőjével (X-31 EFM-ek) bújkál a domborzat takarásában, várható támadói elől. Az óvatosság nem alaptalan, mert rövidesen egy MiG-29-es géppár veszi őket üldözőbe. Az egyik X-31-es kiválik a kötelékből, majd néhány - csak rá jellemző - "faramuci" manőver után kilőve rakétáit, végez ellenfeleivel. A kimentett állóképek is árulkodnak az intro minőségéről, de a koreográfiát, a tökéletes "filmszerűséget" sajnos nem tudják visszaadni, pedig igazi, az 1996-os színvonalnak megfelelő profi alkotás!



A program főmenüje (és úgy általában a menürendszere) egyszerre tökéletes és gyönyörű. Kár lett volna rajta változtatni, nem is tették meg, de hogy azért valami újdonság is legyen a dologban, az előd F-14-es háttérképet most felcserélték egy F-117-esével.

A CD talán legnagyobb erényével kezdem: túl azon, hogy játszani is lehet vele, nagyszerű kép-, film- és szöveges anyagával **ismereteket közvetít** számunkra. A Player Aircraft Reference menü Photo Albumából az adott típus 7-8 fotója is előhívható. A Parts List a repülőgép külsőnézeti képét, és az egyes részeinek megnevezését tartalmazza. A Cockpit a műszerfal, az Engine a hajtómű fényképét, a Fuselage a röntgenrajzát, a Description a szöveges leírását (történet, fegyverzet, teljesítmény stb.) tartalmazza a repülőgépnek. A Production, Control Surface, Special Maneuvers menüpontok egy-egy ledigizett (a berepülések során készített gyári!) filmet rejtenek, angol narrátor kísérő szövegével. Az Other Vehicle Info menü mint egy lexikon tartalmazza a programban fellelhető összes (!) eszköz 3-6 oldalas ismertetőjét, 3D-s forgatható képét, de a többségnek az eredeti fotóját is. (Ha ügyesen tálaljátok, az apukák már csak ezért is szívesen megveszik nektek ezt a programot!) De nézzük:

NEKTEK MIÉRT FOG TETSZENI...

A programban 14 géptípussal repülhetünk, de összesen 90 (!) repülő eszközzel (vadásszal, bombázóval és helikopterrel) találkozhatunk, illetve állíthatunk össze változatosnál változatosabb összetételű bevetési programot. Mielőtt azonban továbblépnénk nézzük, mely gépek a lovagolhatók:

(1.) **B-2**; (2.) **F-117**; (3.) **F-22A**; (4.) **Rafale C**; (5.) **X-29 FSW**; (6.) **X-31 EFM**; (7.) **X-32 ASTOVL**; (8.) **AC-130U**; (9.) **Yak-141**; (10.) **F/A-18D**; (11.) **SeaHarrier FRS.2**; (12.) **Su-33**; (13.) **F-14B**; (14.) **AV-8B**.

Az U.S.N.F.-ben is volt olyan típus, amely kilógott a sorból, ezt most tovább fokozták a kísérleti "X-" gépekkel, amelyek a jelenlegi formájukban valószínűleg soha nem válnak sorozatban gyártott vadászgéppé, de ezen most ne akadjunk fel. A számítógépes játékokban egyébként is a legnagyobb csoda az, hogy a mesék birodalmába aktív résztvevőként repítenek; általuk a valóságban soha el nem érhető szerepkörben próbálhatjuk ki képességeinket. Számomra nagyobb problémát jelent, ha a mesében "a nagymama eszi meg a Piroskát", vagy ha a "helyből felszálló gépet" nem tudom lebegő helyzetbe hozni, vagy ha elmaradnak az elvárható "faramuci" figurák... A helyszínek: Egyiptom, Franciaország és Vlagyivosztok térsége. A játékos amerikai, angol, kínai, francia, német, belga, jordán, izraeli, japán, észak- vagy dél-koreai, orosz, szír, és arab színeket választva indulhat csatába. Amikor angol "mezt" húztam magamra, észre vettem, hogy a programból hiányzik a légierőm gerincét alkotó Tornado típus, igaz helyette már rendszerben állt a Eurofighter 2000. Mintha már említettem volna, hogy apróságokon ne akadjunk fel... A nem mindennapi típusválasztékból hab a tortán az AC-130U Spectre. A mellékelt képen jól látható, hogy a 25-, 40-, és 105mm-esei milyen veszélyesek lehetnek még egy repülőgép-hordozó fedélzetére is. Bár megint csak furcsa volt, hogy csupán egyetlen vadászgép, és a kísérőhajói védték azt a hatalmas monstrumot. Ezt a soványka szereplőgárdát a gép magától adta be, de ha vállalkozunk saját küldetés tervezésére, akkor akár 30 gép is vívhat egyszerre egyazon légtérben csatát. Csak győzzük majd kapkodni a fejünket, hogy ki kivel van!

ÖSSZEHASONLÍTÁS A "NAGYOKKAL", AVAGY AMI NEM TETSZETT NEKEM...

Amikor valami új megjelenik a piacon, és az addig elképzelhetetlennek tűnő megoldások a szemünk láttára válnak valósággá, attól a pillanattól kezdve az lesz az etalon, és legközelebbi vetélytársánál azonnal észrevesszük a hiányát. Így vagyok ezzel most én is. Amit egy évvel ezelőtt a csúcsok között emlegettem, ma már "csak" **átlagos képességű programnak** látom. Miért? Miket hiányolok? Hiszen a háttérszöveg a régi! Igen, de az ma már közel sem akkora újság, mint egy évvel ezelőtt volt

NCED ICAL TERS

ÖTT RÉGI ISMERŐS

Nem látok magam előtt műszerfalat? Egy évvel ezelőtt sem volt, sőt azt írtam: "Nem is hiányzik, mert minden ott van az orrom előtt, a HUD-on". Az EF2000 virtuális-, és a Su-27 "mint az igazi"-műszerfala viszont olyan nyomot hagyott bennem, ami miatt ma már jobban szeretném, ha lenne! A repülőgépem olyan "**számítógép-szimulátorosan mozog**".

Tudjátok, hogy a Su-27 az a repülőgépszimulátor-program, amely a legközelebb került az igazi, háromdimenziós térbeni mozgáshoz, és az aerodinamika törvényei alapján képes csúszni, billegni, bólogatni, a kormányszervek kitérítéséről akár tudomást sem venni?! Ennél a programnál tudtam először megkóstolni, mennyire másként is mozog egy "igazi" repülő a térben, mennyire "könnyű" is elbaltázni a lépést, ami után, ha nincs magasság, menekülés sem létezik. Amikor ráérzel, hogy mitől is olyan más ez a program, akkor döbbensz rá, hogy eddig mi volt, ami a többiből hiányzott, és a többiek mozgása mitől "számítógép-szimulátoros". Nagyon fontos tehát egy szimulátorprogramban a géped mozgása, egyáltalán nem mindegy, hogyan úszik, lebeg, vagy rosszabb esetben szaggatva araszol. Talán (biztos!) lényegesebb, mint maga a szépséges, de öncélú grafikai környezet, amitől még a napjaink izmosnak számító gépei is nyöszörögve szenvednek! Az A.T.F.-t is, ha élvezni akartam, sorban ki kellett kapcsolgatnom a textúrákat, mert bár jólesõ látvány egy szép rajzolatú ellenfél, amint egy pillanatra elhúz melletünk, de ha harc közben szaggatva, térugrásokkal trükközik, az rendkívül zavarba ejtő és bosszantó!



Vagy ott vannak az élettani hatások: amikor a földről nézünk egy műrepülő gyakorlatot, nagyon élvezzük a dolgot, és közben hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy aki csinálja a műsort, az valójában mekkorákat is szenved odafönt. Van egy filmem, F-18-assal végez műrepülést - végig bekapcsolt mikrofonnal - egy kanadai pilóta. Mindent megmutat, ami a Hornetből kihozható, engem mégis az döbbentett le, amit az az ember önmagából hozott ki! Nyög, fújtat, ki- és bepréseli magába a levegőt, szinte "agonizál" a nagyobb terheléseknél. Az hogy a képernyő elfeketedik, vagy átmegy vörösbe, egyre több programban megtalálható, s az A.T.F.-ben is hallod, amint az oxigén megindul, vagy a RIO a hátad mögött a hirtelen ránehezedő terhelés miatt méltatlankodik, gyarapítja a pozitív érzéseket, a piros pontokat. Szereted, vagy inkább bosszant, ha a programbéli ellenfeled iszkiri, a nap felé menekül, te pedig elvakultan pislogsz utána? Bosszantó, főleg, ha előtte egy Sidewindert élesítettél ki éppen, de mégis imádnivaló, mert így történne a valóságban is! Sőt, ha láttál már az életben, vagy filmen orsózó repülőgépet belülről, onnantól kezdve hiányolni fogod a programból az árnyékok futkosását a műszerfaladon. Érted már a lényeget? Minél inkább hasonlít az igazira, annál jobb! Hiszen ez a szimuláció lényege!

Miért tesznek egy programba helyből felszálló gépet, ha az csak úgy tud repülni, mint hagyományos társai? Miért tesznek be olyan repülőt, amely elkápráztatta a világot "természetellenes" manővereivel, de a programban ezt képtelenség kihozni belőle? Kérdések, melyekre nem tudom a választ, de az értékelésnél nem tudom figyelmen kívül hagyni.



a . t . f .
Kiadja: Electronic Arts

8MB RAM
65MB HD
VGA
486DX-4
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Átlagos képességű program hiányosságokkal és furcsaságokkal.

55%

THE NEED FOR SPEED

KINEK KELL A RIDGE RACER? ITT VAN A NEED FOR SPEED!

Minden álmod, hogy egy Lamborghinivel száguldozhass, de még nem nyertél a lottón? Nos, ha így van, akkor a **Need for Speedet** Neked találták ki. A híres-nevezetes autóverseny a 3DO és a PC után végre megérkezett Playstationre is.

A játék egyik kedvelt extrája, a csendőrkanyar.

A SEBESSÉG BŰVÖLETÉBEN

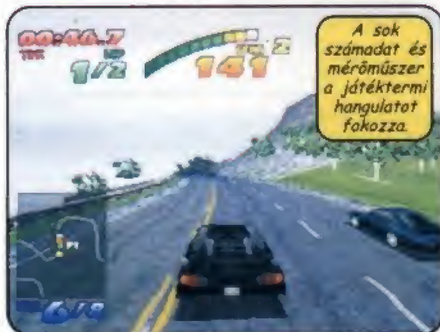
Amint behelyezzük a gépbe a lemezt, tökéletes minőségű FMV felvételeken csillogó-villogó méregdrága autócsodák száguldoznak, amiből már sejthetjük, mi vár ránk. A játék segítségével **a világ legmenőbb sportjárgányaiba ülhetünk be** s - egy vagy több ellenfél ellen - az Alpoktól a nagyvárosi sztrádáig **összesen hatféle pályán állhatunk rajthoz.** Megmaradtak tehát a 3DO verzió jól bevált három szakaszra osztott közúti pályái, és ehhez adtak hozzá még három kör alakú pályát. Minden pályán ráadásul három napszak közül választhatunk: indulhatunk reggel, nappal és este. **Nyolcféle bivalyerős kocsi közül választhatunk,** íme a választék: Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, és Toyota Supra Turbo. Mindegyik járgánnyal akár automata váltóval, akár manuálisan összesen **négyféle szemszögből versenyezhetünk:** egyrészt belülről, a műszerfalat csodálva, másrészt a kocsi orrából egészen az aszfaltig leereszkedve, harmadrészt hátulról, a csomagtartót bámulva, és végül helikopterről, az autót követve. Ezen kívül a visszajátszásnál - mert erre is van lehetőség - még más kameranézetek is választhatóak, mint például az ellenfél, vagy a ránk akaszkodott zsaruk nézetei. S ha már a visszajátszásnál tartunk, ez Playstationön valóban fergetegesre sikeredett. Azon kívül ugyanis, hogy az egész futamot végignézhetjük, aki csak a leglátványosabb koccanásokban akar újra gyönyörködni, az a **Highlightsszal egy kisebb összefoglalót tekinthet meg.**

A Playstation verzió leglényegesebb tulajdonsága azonban mégsem ez, hanem a többjátékos üzemmód. Ilyenkor ugyanis **a képernyő megfeleződik,** tehát egy géppel játszhatunk ketten, egymás ellen. Ezen kívül egyébként lehetőség van még linkelésre, azaz két gép összekötésére is.

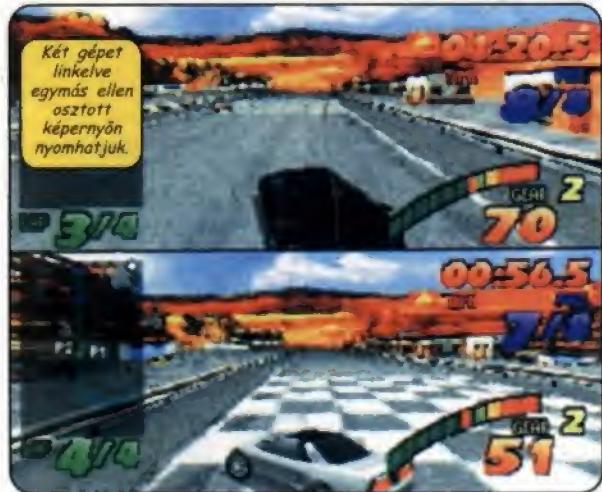
PLAYSTATION VS 3DO

Kétségtelen tény, hogy mind a pályák számának tekintetében, mind a választható opciók tekintetében a Playstation verzió felülmúlta a nagy elődöt. **Ám nézzük, mi van az élethűséggel!** A Need for Speed pont attól volt eddig egyedülálló, hogy hihetetlenül valósághű





A sok számadat és mérőműszer a játéktermi hangulatot fokozza.



Két gépet linkelve egymás ellen osztott képernyőn nyomhatjuk.

volt az irányítás, és a kocsik viselkedése. Sajnos ez erre a verzióra már nem annyira igaz. Minden bizonnyal a pergő játékmenetet részesítették előnyben, így tehát **a terep ezúttal fantasztikusan gyorsan suhan el mellettünk,** több tereptárgyat láthatunk, **ám az egész már nem tűnik annyira valóságosnak.** A Playstationre jellemzően minden szögletesebb lett, gyakori hibajelenség, hogy a polygonok találkozásánál "lyukakat" fedezhetünk fel.

A másik dolog a kocsik viselkedése. A sebesség ugyan fantasztikus, ám amikor 300-zal repesztve ráhúzom a kormányt, szinte **alig érezni valami tehetetlenségi erőt,** a kocsi azonnal megmozdul, alig csapódik ki a fara. **A fékezés egy-egy kanyar bevételénél szinte semmit nem ér,** ha meg a kéziféket húzzuk be, azonnal blokkol a kerék. A karamboloknál pedig irreálisan lecsökkentették a borulás veszélyét. Előfordulhat például, hogy 100-as tempóval frontálisan kapunk telibe egy civil autót, és kocsink csak épp hogy perdül egy párat. Ha pedig esetleg mégis borul, akkor sem olyan tökéletesen mint 3DO-n. Hogy egy példát említsek: egyszer véletlenül sikerült a Corvetteemet orral az égnek, a hátulján megállítanom...

Sajnos a kocsik választása is gyakorlatilag elvesztette az értelmét. A saját autónk ugyan valóban különbözőképp viselkedik, ám az ellenfelek úgy lettek megkódolva, hogy a kezükben megtáltosodik még a "leggyengébb" Mazda is, s borulás után is simán felzárkóznak akár egy Lamborghinihez is.

Bár Playstationre kétségtelenül **jelenleg ez a legjobb autós program,** ám úgy érzem, túlságosan sok játéktermi elemet csempésztek a játékba, s ezzel elvesztette az eredeti arcvonásait.

need for speed	Kiadja: Electronic Arts
PLAYSTATION	
82%	

90 minutes
EUROPEAN PRIME GOAL
JÓ NAPOT, JÓ SZURKOLÁST!

Gondolom, senkinek nem mondok újat azzal, hogy Európában a legnépszerűbb sport még mindig a foci. Egy dolog tehát biztos: bármennyi fociprogram is jelenik meg, mindig lesznek rá vevők. SNES-re ebben a műfajban eddig sem volt hiány, ehhez most egy adalék az Ocean 90 Minutes-e. Nézzük akkor, hogy sikerült-e valami újat felmutatni.

PRO...

A különböző választható opciókból a programban nincs hiány, összesen héttéleképpen foghatunk a játéknak: az **1P vs 2P**-nél ketten játszhatunk egymás ellen egy meccset, az **1P vs COM** ugyanez, csak a CPU ellen. A Tournamentben összesen hat játékos vehet részt, s mindenki mindenki ellen fog játszani. A **You're a Hero**-nál saját játékosokat kreálhatunk, és leigazolhatjuk őket bármelyik csapathoz. A **League** menüpontnál minden klub benevezésével (a magyarok nincsenek köztük) valódi szabályok alapján játszhatunk valamelyik csapattal egy bajnokságban. Az **All-Star**-nál két csapat áll fel a klubbokból, és ezekből alkothatunk egy-egy válogatottat. Végül a **Cup**-nál az összes klub benevezhet - akár mindegyik emberi irányítással - és így kieséses bajnokságot játszhatunk.

Egy fociprogrammal szemben talán a legfontosabb követelmény az **egyszerű és élvezetes játszhatóság.** A 90 Minutes ebben a tekintetben minden igényt kielégít: bár elég sok mozdulat áll a rendelkezésünkre, a kezelés nem túl bonyolult, akinek elsőnek van a kezében SNES irányító, még az is boldogul vele. **Háromféle nehézségi szint közül választhatunk,** a profi beállításnál keményen támad az ellenfél, míg a leggyengébben gyakorlatilag nem is próbálnak minket leszerelni az ellenfél játékosai.

Bár a háttérgrafika és az embereink kidolgozása elég elnagyolt, **a játékosok mozgása mégis meglepően eredeti,** jól kivehető, hogyan veszik le a labdát, hogyan sarkalnak, cseleznek, egy-egy gólnál pedig még különböző győzelmi táncokat is bemutatnak. Meccs közben gyakran fogunk találkozni kinagyított részletekkel. Kétféle ilyen közeli kép van: amikor egy védőt kell kicseleznünk, avagy nekünk kell leszerelni egy támadót, illetve - ha nem dől el a meccs sorsa - a tizenegyes rúgásoknál. Ezeknél a részeknél csupán egy irány megadása, és valamelyik gombbal jóváhagyása a feladatunk. A tizenegyes rúgást egyébként gyakorolhatjuk az options menüből, Mini-game opcióval. Itt ráadásul még egy idétlen kvarcjátékkal is szórakozhatunk.

Figyelemre méltók még a játék hanghatásai is: itt a közönség morajlását emelném ki, amely mindig az adott szituáció alapján erősödik fel és halkul el.



Itt még minden lehetséges...


Gólszagot érzek...



8 féle mérkőzéstípus közül választhatunk.

...ÉS KONTRA

Nos, az eddig felsoroltak voltak a pozitívumok, most nézzük a negatívumokat. A legfőbb hiányosság **a visszajátszás hiánya,** manapság ez egy fociprogramból sem hiányozhat. A másik dolog a kiválasztott csapat felállásának a beállítása, itt ugyanis csak a legalapvetőbb dolgokon változtathatunk. A FIFA-ban például ez a rész sokkal részletesebben volt kidolgozva. Számomra a komputer irányította ellenfél játéka sem okozott különösebb élményt - mialatt teszteltem a játékot, a gép végig csupán egyféle támadást ismert: felemelni a kapu előtt a labdát és fejelni - ráadásul gyakran ugyanazzal az emberrel. No persze vigasztalódjunk azzal, hogy minden fociprogram leginkább ketten játszva az igazi.

Befejezésül azt tehát semmiképp nem lehet mondani, hogy nem volt még jobb fociprogram Superre, de azért a játék egy erős közepest megérdemel.

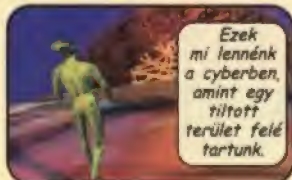


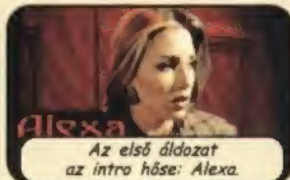
A kapus látványos vetődése a labda árnyékára.



Bíró sporttárs, ez les!

90 minutes	Kiadja: Ocean
SUPER NINTENDO	
79%	


Ezek mi lennénk a cyberben, amint egy tiltott terület felé tartunk.



Az első áldozat az intro hőse: Alexa.

RIP
AVAGY HASFELMETSZŐ J

Azt hiszem kevesen vannak, akik ne hallották, olvasták vagy látták volna filmen Hasfelmetsző Jack történetét, aki Anglia ködös utcáin hasította végig áldozatait a nyakuktól az ágyékukig. Pontos kilétére sose derült fény, neve azóta is legendaként él és ezt a legendát azóta életben tartják. A TAKE 2 úgy határozott, kicsit átgyúrja a témát, a XXI. század cyber-társadalmába helyezi, ahol a cybertér ugyancsak jelentős helyszíne lesz a játéknak. A főhős egy fiatal újságíró - természetesen már nem papírra dolgoznak az újságírók, hanem hálózatra -, aki a Virtual Herald munkatársa. Főnökünk minket küld a rejtélyes gyilkosságokhoz, és természetesen a puszta tényleíráson túl is ügyködünk, mondhatni nyomozunk.



APRÓ TUDNIVALÓK

A játék grafikája általában SVGA - amikor saját szemszögből látjuk a terepet, mozgunk, vizsgálódunk tetszetős SVGA animációkat láthatunk. A mozik jórésze mezei VGA, de legalább teljes képernyős és nem interlaced. Az intro zenéje profi (a Blue Oyster Cult munkája), de a digi zenékről csak ennyi. Ugyanis nem találkoztam több ilyen remek számmal. Az irányítás meglehetősen egyszerű, a késalakú nyíllal mozoghatunk, ami átalakul, ha valami érdekesre visszük: nagyítóvá, ha vizsgálódhatunk, kézzé, ha felvehetünk valamit, koponyává, ha beszélhetünk valakivel. A képernyő tetején fix ikonokra lelünk: a földgömbbel utazhatunk, a fiók tárgylistánkat jelképezi, a laptoppal személyi számítógépünkbe léphetünk, amin sokszor apróbb rejtvényeket kell megoldanunk. Itt található a mentés/töltés ikon, innen érhetjük el az opciós menüt, illetve kiléphetünk a játékból. Az opciós menüben mindenki beállíthatja az akciórészek és egyes logikai feladványok nehézségi fokát, valamint a videa-részek felbontását. Véleményem szerint a játékidőt úgy akarták jól megnövelni, hogy teleszórták a programot logikai feladatokkal, s inkább ezek dominálnak, mint a kalandelemek. Azt hiszem, ez a kalandoroknak is sok fejtörést fog okozni, néha én is a pokolba kívántam a készítőket.


Íme egy túlélő. Túlélte a paradicsomlé-kúrát.

A játékhoz vagy négyórányi filmet vettek fel blue-boxban, amit utólag ray-trace környezetbe helyeztek. Sajnos nincs túl sok fantázia a jelenetekben, általában két-három embert látunk beszélgetés közben, s őket is csak néhány kameraállásból. Semmi akció, sem látványos jelenet. Nem túl hátborzongató a paradicsomlével leöntött hölgy (pedig váltig állítja, hogy vér), ahogy elénk áll és ecseteli problémáit - hiányzik egy kis akció, menekülés, izgalom. A színészi játék helyenként kifogásolható, látszik, hogy botcsinálta színészeknek osztották a szerepek egy részét (eltekintve attól a néhány "nagyobb" névtől, akik a játék költségvetését megdobták egy kicsit). A logikai feladatok és a kalandelemek mellett igen sokat kell beszélni a játékban, s mivel feliratozás nincs, jól ki kell nyitni a fülünket - igazán gondolhattak volna a nem angol anyanyelvű játékosokra is. Sajnos visszanézésre sincs mód, de aki hajlandó végignézni a CD könyvtárait és az .exe fájlokat, hamar rájön, hogyan lehet lejátszani a filmeket külön-külön.

RENEE STEIN HALÁLA

Dinamikus zene szól a hangszórókból, mialatt egy szép, szőke nő siet haza az utcán. Idegesen keresi kulcsait, majd belép a szobájába. Sikítása elnyomja a zenét, majd minden elsötétül. A XXI. század Hasfelmetsző Jackje ismét gyilkolt.

A gyilkosság színhelyén beszélgessünk el a felügyelővel, akitől megtudjuk a lány adatait, azt, hogy nem találtak erőszakra utaló nyomot, s a számítógép be volt kapcsolva. Vegyük fel a bögrét, amit a felügyelő elejt, s laptopunk segítségével illeszük össze a darabjait - mivel a helyszíről származik és még érdekes lehet. Salisbury olvasható rajta. Beszélgessünk el a halottkémmel, akitől megtudjuk Vic Farley nevét, aki talán többet tudhat a


Nem a kép rossz, s nem is a szemetek: ez a cybertérben történik. Barátnőnk és kollégánk tudhat valamit.



gyilkos fegyverről. Chaterine-től egy üzenet érkezik be, miután fogadtuk, irány az iroda. Ben, a főszerkesztő közli, hogy Chaterine már nincs itt, de jó lenne, ha utána erednénk. Ebben a pillanatban kapunk egy üzenetet a Rippertől, aki közli következő áldozata nevét: Catherine Powell Jake (azaz mi) azonnal a lakására rohan, ahonnan Chaterine támolyog ki véresen. Csak annyit mond: Ripper, majd elájul.

Másnap legjobb, ha felkutatjuk Chaterine szobáját. Az asztalon érdekes kristályok vannak, melyekből a csillagjegyét, a halakat kell kirakni. A pontos csillagképet a fali térképen megtekinthetjük, ezután már nyából, és a Horoscope könyvre irányul. A szerkesztőségben lépjünk be a cybertérbe, s kattintsunk Chaterine horoszkópjára. A kód (milyen meglepő): horoscope. A megnyílt helyet a rendőrség őrzi, erre figyelmeztet is Magnotta, de ne törődjünk vele: likvidáljuk az őrt, majd vegyük magunkhoz az információt, ami egyelőre még kódolt. Lépjünk ki a cyberből, s nézzünk el a kórházba


Amagnotta felügyelő vallatás közben. Vajon mit tudhat ez a szép leány?

PER

ACK A XXI. SZÁZADBAN

Mivel a történet a XXI. században játszódik, amikor már mindent beszőtt a hálózat, az információk mind-mind itt érhetők el, nem meglepő, hogy a program tisztességes része játszódik a cybertérben. Természetesen a virtuális szemüveg már olyan, akár ma a karóra, s bárki egy gombnyomással beléphet a cybertérbe. Így aztán itt is történnek velünk kalandok dögivel, információk után kell kutatnunk, kódokat fejtenünk, sőt helyenként egy-egy védelemmel harcba kell szállni - ugyanis a védelem egy repkedő koponya, pók, patkány vagy egyéb nyalánkság képében támad. Ekkor egy korrekt akciójátékhoz lesz szerencsénk, ahol gyorsaságunkon múlik minden. Szerencsére az opciós menüben be lehet állítani a harcok nehézségét, s a kalandoroknak se fog sok fejfájást okozni ez a néhány akció-betét. A közlekedés a cyberben meglehetősen egyszerű: egy katlanba érkezünk, s körbefordulva a hegyek csúcsán lábánál, erre-arra elszórva piktogrammokat látni, melyekre kattintva belépünk az aktuális "helyre".

Itt a meggyilkolt testvérét találjuk, akinek a bátyja amolyan számítógéphálózat-zseni volt, s szintén a Ripper áldozata lett. Innen egyre szövevényesebbé válik a cselekmény, egyre több emberrel kell beszélni, logikai feladatok tömkelegével állunk szemben (kicsit el is nyomják a kalandelemeket), s rajtunk áll a nyomozás eredménye. A játék érdekessége, hogy egy végigjátszás után jöhet a következő - egy újabb befejezéssel. Összesen négyféle befejezése lehet a programnak, minden esetben más-más a gyilkos. Hát mit mondjak még? Szorgosan jegyezzétek le a kódszámokat és kódszavakat (mindent, ami kicsit is gyanús), lépjetek be mindehová, s ha már nincs előttetek több titok, az annyit jelent, hogy a vége már csak egy karnyújtásnyira van.


Katherine a kórházban. Túlélte a találkozást Ripperrel, de azóta kómában fekszik.


A felügyelő személyesen. Egy kattintás rajta a járószájú koponya-ikonnal, s máris beszédbe elegyünk vele.


Ha éppen nem beszélgetünk, tetszetős, ray-tracelt SVGA környezetben mozoghatunk.

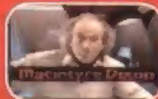
nem lesz nagy feladat az összerakás. Ha minden rendben, egy fénysugár indul el a kristályok melletti kopo- Chaterine-hez, aki kómában fekszik. Az alagsorban találjuk Farley-t, aki amolyan boncmester, s némi információval szolgál a gyilkos fegyverről. Tőle tudjuk meg Joey Falconetti nevét is, aki után a Duchamp kávézóban nyomozhatunk. A rendőrségen érdemes kifaggatni a munkatársakat, s miután megkapjuk az üzenetet az újabb gyilkosságról, nézzünk el oda is.

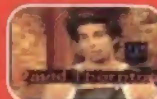
ripper

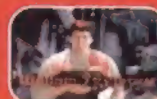
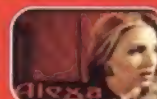
Kiadja: Take 2

PC: 8MB RAM, 15MB HD, SVGA, CD, SB

77%

ALIEN TRILOGY

Mit tettél volna Ripley helyében? Itt az ideje hogy megmutasd!

Az Alien trilógia első két része, azaz a magyar fordításban a "Nyolcadik utas: a halál" és a "Bolygó neve: halál" gondolom nem csak nekem tartozik a kedvenc filmjeim közé. Az emberiség már az idők kezdete óta szeret borzongani, a képzelet mindig újabb és újabb szörnyeket, fenevadakat alkotott. **Hans Rudi Giger** már csaknem két évtizede álmodta meg azt a már-már gyönyörűségesen ocsmány idegen szörnyét, melynek



Az olajoshordókba lőve láncreakciót indíthatunk be.

népszerűsége azóta is töretlen. Nemrégiben a PECSÁ-ban a magyar közönség is közelebbről szemügyre vehette az említett művész néhány remekművét, de persze ezek a lények azért akcióban az



A filmből ismerős járgány.

Nem csak szörnyekkel, hanem emberekkel is hadakoznunk kell.

igaziak. Hogy valóban megízlelhessük, milyen lehet a találkozás egy élő példánnyal, immár nem kell mást tennünk, mint megvásárolnunk az **Alien Trilogyt** Playstationre.

AZ EREDETI HELYSZÍNEN

A játék - mint ahogy az manapság elvárható - gyönyörű renderelt introval indul, de maga a játék is roppant látványosra sikeredett. Egy Doom-szerű akciójátékról van szó, ám a **Doomnál még tökéletesebb grafikával, még komplexebb játékmenettel.** A remek grafikának köszönhetően valóban úgy érezhetjük, hogy ott vagyunk az Acheronon, a bázison, vagy épp a Nostromo cirkálón. Mindenhol ismerős tárgyakat, járműveket találhatunk, mint például a film második részében látott katonai páncélos autót.

A részletesen kidolgozott 3D-s környezetet a gép ráadásul tükörsimán mozgatja.

A filmben látott szörnyek egytől egyig felbukkannak a játékban is. Eleinte csak az arcra tapadó embriószerű szörnyekkel fogunk találkozni, majd sorra bukkannak fel a kifejlett példányok is, s a végén még a Királynővel is összehoz minket a sors, s persze találhatunk majd tojásokat is. A játékban azonban nem csak az idegenek jelentenek ránk veszélyt, hanem a **Weyland-Yutani Corporation emberei is, akik a szörnyeket biológiai fegyverként akarják hasznosítani.** Ezeket az alakokat persze a szörnyekkel hasonló bánásmódban kell részesítenünk.

> **SZÉP SIMÁN MOZGATHATÓ 3D-S TEREP, REMEK ATMOSZFÉRA, IZGALMAS TÖRTÉNET. KELL ENNÉL TÖBB?**

AZ EREDETI HANGULAT

A remek hangulatot maga a játékmenet teremti meg. **Ripley Hadnagy bőrébe bújva ugyanolyan borzongás fog el minket, mint amikor a filmet néztük.** Egy sötét folyosón bolyongva csupán a mozgásérzékelőnkön látunk egy fényes pontot, tudjuk hogy van ott valami, de még nem látjuk, mi az, s feszülten figyeljük, hol fog felbukkanni. Aztán hirtelen megpillantunk egy arcra tapadós lényt, amint sebesen felénk tart, s széttárva a csápjait már ugrik is. Szerencsés esetben sikerül idejében likvidálnunk, ám a kifröccsenő sav még így is gyakran sérülést okoz. Ennek elkerülése végett **minél hatásosabb fegyvereket érdemes begyűjteni.** Például a sörétes puskával a kisebb szörnyeket elég hathatósan lehet irtani. No persze a legeredményesebb még mindig a lángszóró. A lőszerrel mindig nagyon spóroljunk. Erre az egyik legjobb módszer a hordók felrobbantása, mivel ezek gyakran láncreakcióban robbannak, maguk körül nagy pusztítást végezve. A robbanások nem akármilyen módon lettek megvalósítva, a későbbi szinteken vannak olyan ládák, amik számtalan darabra forgácsolódnak.

A film atmoszférájának megteremtéséhez még a hangeffektek járulnak hozzá nagymértékben. Az ajtók szisszenését, a fegyverek dörrenését, a csipogók hangját már mind hallhattuk a filmben, de az egyéb hanghatások, mint például a szétlőtt üveg csörömpölése is roppant élethűek. Jobb is, ha a zenét inkább kikapcsoljuk.

A küldetések a Doomtól eltérően nem csupán a kijárat megkeresésére korlátozódnak, minden egyes misszión van egy speciális feladatunk, mint például a halott telepeseket megtalálni, akiket azért kell szétlőnünk, hogy megszerezzük az azonosítóikat.

Vigyázzunk a kifröccsenő savra!

A programmal kapcsolatban csupán egy negatív élmény érhet minket: ha nincs memóriakártyánk, a pályakódok beírása szörnyen nehézkes, ráadásul minden elhalálozás után újra be kell vinnünk őket. Ettől függetlenül persze az anyagot tényleg érdemes megvásárolni, de hát a film szerelmesei gondolom enélkül a megállapítás nélkül is már számolni kezdték a spórolt pénzüket.

alien trilogy — Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BOONA

A Playstation erődemonstrációja.

90%

NBA 96 LIVE

Az EA Sports mára szinte egyeduralkodóvá vált a sportjátékok terén, hiszen mindig minőségi munkával jelennek meg, s szinte valamennyi géptípusra fejlesztenek. Ez alól a GameBoy sem kivétel, amire ezúttal az NBA 96-ot írták át.

o

A játék a főbb választási lehetőségeket tekintve szinte teljesen megegyezik a MegaDrive verzióval. Háromféle



módon foghatunk neki a játéknak: játszhatunk barátságos mérkőzést (Exhibition), az egész idénynek is nekivághatunk (Season), az újrajátszásokkal (Playoffs) is próbálkozhatunk, valamint kódszóval visszahívhatjuk az abbahagyott idényünket is.

29 NBA csapat közül válogathatunk, mindegyik teljesen egyedi és valósághű játékstílussal. Ezen kívül lehetőség van még 2 All-Star csapat, s 4 válogatott csapat közül is szelektálni.

Mindegyik csapat természetesen valódi játékosokból van összeállítva, melyeket '95-'96-os statisztikák alapján 16 kategóriában rangsoroltak, és így vittek rá a kártyára.

Stratégiánkat és csapatunk felállását tetszőlegesen alakíthatjuk, sőt még a szabályok módosítására, vagy a játékosok eladására, vételére is van lehetőség.

Magát a pályát 30 fokos szögben látjuk, ezen szép nagyban, jól kivehetően



vannak kidolgozva a játékosok. Az embereink rengeteg animációs fázissal mozognak, többféle zsákolásra, ugrásra, s egyebekre képesek.

o

Sajnos azonban azt kell mondjam, hogy túl sokat vártak el a GameBoytól, ami aztán a játszhatóság rovására ment. Elég lassú lett a játék, ráadásul ha túl sok játékos van egyszerre a képernyőn, a sprite-ok ricegni kezdenek, megcsonkult félemberek rohangálnak a pályán.

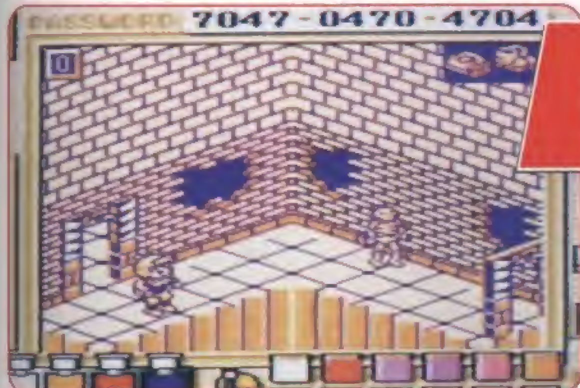
A pályák megrajzolására nem sok gondot fordítottak, csupán a vonalak vannak meghúzva, a padlózatot azért egy színárnyalattal igazán kidolgozhatták volna.

A játék mindezek ellenére az egyik legjobb sportprogram GameBoy-ra, ha az említett hibajelenségek nem zavarnak túlságosan, mindenképp jól szórakozhatunk vele.

nba 96 — Kiadja: Electronic Arts
GAMEBOY
78%

MONSTER MAX

Monster Max, a szörny mindig is rocksztár akart lenni. Nem is törődött mással, ám egy nap egy Krond nevű gonosz ember leigázta a planétáját, és betiltott mindenfajta zenét. Ezzel persze Max súlyosan sértve érezte magát szörnyi jogaiban, tehát elhatározta,



hogy kiebrudalja a bolygójáról ezt a Krond Királyt. Ilyen feladatnak azonban nem lehet csak úgy nekivágni, de hát erre való a Mega Hős Akadémia. Maxnek tehát, mielőtt szembeszállhatna Kronddal, teljesítenie kell az akadémia kilenc gyakorlószintjét.

o

Ez a bárgyú történet egy nem túlságosan új, ám annál élvezetesebb játékhoz, a Monster Maxhez tartozik. Műfajilag egy izometrikus pályákon játszódó logikai játékkal van dolgunk. Igaz ugyan, hogy vannak ellenfelek is, melyek elől elmenekülni egy kis ügyességre is szükségünk lesz, ám a hangsúly a gondolkodtató feladatokon van.

Hősünk egyszerre két dolgot tud cselekedni (a két gombbal), ezeknek az ikonját láthatjuk a jobbfelső sarokban. Ezeket az ikonokat tetszőlegesen cserélgethetjük mindig az aktuális feladathoz való ikonokra, amiket a pályákon találhatunk elszórva. A kezdeti cipővel például ugrani tudunk, a táskába





pedig kisebb tereptárgyakat lehet berámolni, amikből aztán "lépcsőket" építhetünk. A pályákon tehát ezeken kívül még számtalan más ikont találhatunk, de néha olyan használati tárgyakkal is találkozhatunk, amiket nem lehet felvenni. Ilyen például a joystick, amivel különböző gépeket működtethetünk.

A játék kezdetekor az első szintre még ingyen liftezhetünk fel, ám a többi szintre meg kell váltanunk a belépőt, amit a küldetések fizetéséből tudunk összespórolni. A pályák bejáratánál mindig találhatunk majd monitorokat, ezeken nézhetjük meg, hogy mit vagy kit kell megkeresnünk, vagy elpusztítanunk, és hogy mennyit fogunk kapni érte.

o

A játék a stílusához viszonyítva remek grafikával rendelkezik, amihez ráadásul pompás zenék társulnak. Bár a feladat nem túl változatos (minden szobából valahogy tovább kell jutnunk), ám hogy ezt miképp tesszük, a későbbi szinteken már jócskán igénybe fogja venni az agykapacitásunkat. Ennél többet pedig nem is lehet elvárni egy ilyen játéktól.

monster max — Kiadja: Titus
GAMEBOY
89%

CINKELT LAP

Ebben a hónapban ismét az olvasóink által beküldött kódok közül tallóztunk, valamint néhány igen forró infóval szolgálunk. Hát akkor vágjunk is bele! Először is Tündik Sándor, budapesti olvasónk tippjei következnek, ebben a hónapban ő volt a legszorgalmasabb, SNES-re és Gameboy-ra küldött kódhegyeket.

URBAN STRIKE (SNES)

BAJA OIL RIGS: C9HLA3JVW3W
MEXICO: 9GDVYW63XCM
MEXICO II: 9NXLGBW65YL
SAN FRANCISCO: NWDPVXYCDP3
NEW YORK: LGVYN3J7CHK
LAS VEGAS: GPTFKW63XCM
UNDERGROUND: W7YCHRPMK9T

LION KING (GAMEBOY)

Gondot okoz valamelyik pálya? Semmi baj! Játék közben pauzáljunk, majd nyomjuk be a következő kombinációt: B, A, A, B, A, A. Ha helyesen adtuk be, akkor automatikusan a következő pálya jön be.

SPEEDY GONZALES (GAMEBOY)

Szintkódok:
2.- 500999 5.- 812171
3.- 343003 6.- 522472
4.- 830637

WARIO LAND (GAMEBOY)

Amikor Wariot elveszítjük, gyorsan pauzáljunk, mielőtt még kiesne a képből. Most kapcsoljuk ki a GameBoyt, s amikor újrakezdjük, nem lesz elveszített életünk.

KIRBY'S PINBALL (GAMEBOY)

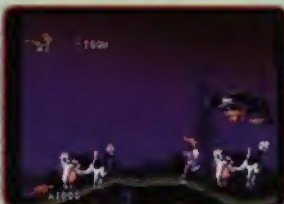
A bevezető képsornál nyomjunk BAL+SELECT-et, majd a ponttáblázatnál B+SELECT-et. Így a jutalomjátékokat fogjuk játszani.

MECHWARRIOR 3050 (SNES)

Pályakódok:
2.- 65C816 4.- FSPANG
3.- BIGBND 5.- YHWX11

Radics Antal Szegedről jónéhány SNES-es kódot osztott meg velünk:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)



Ezeket a pályakódokat pauzálás után vigyük be.
2/A: BAL, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
2/B: LE, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
2/C: FEL, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
3: A, B, X, BAL, JOBB, BAL, A, B.
4: FEL, B, X, BAL, JOBB, LE, A, X.
5: FEL, LE, X, A, B, Y, BAL, JOBB.



6: A, B, X, A, B, X, BAL, JOBB.
7: A, X, BAL, JOBB, X, BAL, JOBB, BAL.
8: A, X, LE, LE, A, BAL, JOBB, BAL.
9: A, B, X, BAL, BAL, JOBB, BAL, JOBB.
10: A, B, X, BAL, BAL, BAL, BAL, JOBB.

SUPER STAR WARS (SNES)

99 életet szerezhetünk, ha az ötödik pályán (Land of the Sandpeople), a második szakadékban, szorosan a fal mellett esünk le.

JUNGLE STRIKE (SNES)

Ezzel a passworddel az első pályán 255 élettel indulhatunk:
BB45HP8TNMPT

SUPER METROID (SNES)

Ha szuper fegyvert szeretnénk, lépjünk a SAMUS képernyőre, kapcsoljuk ki az összes beamet, kivéve a charge-ot, és válasszunk egy párt neki. Amikor a két fegyver be van kapcsolva, nyomjunk START-ot. Játék közben lépjünk a Power Bomb ikonra, majd a tűzgombot (X) nyomjuk négy másodpercig.

Bár karácsony már régen volt, a következő pályakódokat mégis a Télapó hozta, azaz küldte Budapestről:

SPOT GOES TO HOLLYWOOD (MEGADRIVE)



Első világ: DAB3QEJK
FMX4UGMZ
JBKTHKNA
Második világ: IZABJ746
M6QXLYLM
Y8A4NIMN
Harmadik világ: G5YUMHKN
ZXGPXQ83
PU77U3K4
Negyedik világ: ZTHCAJZI
DUP396J7
DU5N6QZN

JUDGE DREDD (MEGADRIVE)

KZDUT PSTADJZ
JAQWND

THE OTTIFANS (MEGADRIVE)

JHAE ZYAP
GFDE HMXT

HUPIKÉK TÖRPIKÉK (GAMEBOY)

A következő két pályakódot Kálmán Zsolt és Dobos Viktor küldte Kecskemétről:
5.- PBSP 10.- ZAMS

BOOGERMAN (MEGADRIVE)

A Boogerman kódokat a szegedi Bácskai Andrásnak köszönhetjük:
Pályakódok:
2.- blob, paprika, szellem, boogerman
3.- paprika, szellem, fehér szörny, boogerman
4.- szörny, paprika, szellem, nagykezű narancssárga szörny
5.- blob, booger, szellem, blob
Főellenségek:
HICKBOY: szellem, zöld szörny, szellem, blob
REVOLTA: nagypofájú narancssárga szörny, kis bányaszörny, szörny, szellem
FLYBOY: booger, blob, kis bányaszörny, paprika
DEODOR ANT: szellem, paprika, nagykezű szörny, bányaszörny
BOOGER MAISTER: blob, fehér szörny, boogerman, bányaszörny

MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

A következő összeállítás a barcsi Csurka József és Csurka János, valamint a debreceni Gubics Tibor segítségével készült.
Sound Test Menü: a főmenünél nyomjuk le sorban az A, Y, B, X-et.
Motaro:
Teleport: LE, FEL.
Tűzlabda: ELŐRE, LE, HÁTRA, NAGYÜTÉS.

Farok söprés: HÁTRA+KISRÚGÁS.
Leütés: ELŐRE, ELŐRE, NAGYÜTÉS.

Shao Kahn:

Váll-támadás: ELŐRE, ELŐRE, KISÜTÉS.
Térd-támadás: ELŐRE, ELŐRE, NAGYÜTÉS.
Tűzlabda: HÁTRA, HÁTRA, ELŐRE, KISÜTÉS.
Kalapács: HÁTRA, ELŐRE, NAGYÜTÉS.

MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

Túlbuzgó Mortalosoknak küldött két tippet Mester Péter és Czibor Gábor Százhalombattáról:

Az első:
Folyamatosan használja Liu Kang a bicycle rúgását, ha gyorsan húzogatjuk végig az ujjunkat az A, B, C, gombokon. (Csak háromgombos joypaddel jön be.)

A második:
Egy viszonylag új pályára kerülhetünk a következőképpen: először is hívjuk be a titkos menüket, és állítsuk be Smoke-ot és a két főellenséget. Ezután öljük meg Shao Kahnt, majd amikor lézernyalábok futnak a testébe, nyomjunk a másik joy-on startot. Így a karakterválasztáshoz kerülünk. Ezután bármelyik szereplőt kiválasztva az összecsapás az új pályán fog zajlani. (Csak ne üssük fel az ellenfelünket, mert a gép lefagy.)

BURAI FIGHTER DELUXE (GAMEBOY)

Ezeket a pályakódokat Pápay Gergely küldte be Budapestről:

Stage2: **HGKM** Stage4: **JJCM**
Stage3: **CPFG** Stage5: **DKLF**

És akkor következzenek a beígért szuper friss tippek:

SPAWN (SNES)

Pályakódok:

2.- **09963D1D** 6.- **D31551FG**
3.- **4H253DGF** 7.- **098F596F**
4.- **4CC138CF** 8.- **DB8D984H**
5.- **8C4F458H**

IZZY'S QUEST (MEGADRIVE)

Pauzáljuk le a játékot, és adjuk be a következőt: **BAL, LE, LE, BAL, JOBB, LE.** Ezután reseteljük ki a játékot, majd menjünk az options menübe, ahol már egy pályaválasztó menüpont vár minket. Válogatni a B gombbal tudunk.

TOY STORY (MEGADRIVE)

A játék bekapcsolásakor, a "PRESS START" képernyőn vigyük be az **"A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A"** kombinációt.
Indítsuk el a játékot és pauzáljunk. Az A gombbal máris a következő pályára ugorhatunk.
Sérthetetlenség: a második pályán csupán 7 csillagot gyűjtsünk össze, és ugorjunk be a játékos dobozba. Most hajoljunk le és várjuk meg, amíg az életcsillagunk elkezd pörögni.

TOY STORY (SNES)

Az első pályán másszunk fel a katonás doboz tetejére, ott hajoljunk le, pauzáljuk le a játékot, és nyomjunk SELECT-et. Már is végeztünk a szinttel, a többi pályán pedig már csak pauzálni kell, és a SELECT-tel pályát ugorhatunk.
Sérthetetlenség: az első szinten ugorjunk fel a katonás doboz alatti szekrény alsó fiókjára, s ott hajoljunk le addig, amíg el nem kezd pörögni az életcsillagunk.

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Indítsunk új játékot, s a "one player/two player" képernyőn legalul gyorsan nyomjuk le a LE irányt ötször. Így még csak a Music Testhez jutunk, ám újabb öt LE irány hatására a Cheat Mode tűnik elő.
Álljunk rá, és nyomjuk le az **Y, A, SELECT, A, LE, BAL, A, LE** gombokat. Ha jól csináltuk, 50 élettel indulhatunk.

Az alábbiakban Rácz Gyula, az 576 oszlopos kódszakértője összeállítása következik PC-re és Amigára.

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY (PC CD)

Persze, hogy az Exansion Packból sem maradhadtak ki a csalások. A bekapcsoláshoz a **CTRL, ALT** és **SHIFT** gombokat nyomjuk be egyszerre, majd ezekkel a szavakkal tehetünk szert előnyökre:

DORCS
CLARK
KENT

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC CD)

A jelenben is csak keserves harcok árán sikerült győzni - és csak egy ellenféllel kellett megküzdenünk - akkor a jövőben tuti problémás lesz a dolog, kivéve, ha benyomjuk az **ALT** és **** gombokat, majd beírjuk a következő kódszavakat:

VERSION	FIREPOWER
TRUBO	BANDAID
SUPERUZI	NEXTMISSION
GABBLE	ICANTSEE

Igaz, funkciójukat még homály fedi - a jelentésükkel kapcsolatos információk elvesztek a háborúk során, de az emberiség mindig híres volt találékonyságáról és megoldóképességéről. Sok sikert!

DESCENT 2 (PC CD)

Végre itt vannak a várva várt kódok az original verzióhoz. Ezúttal is csak egynéhánynak árulom el funkcióját, a többit magatoknak kell felfedezni. Így sokkal érdekesebb!
FREESPACE - szintugrás
SPANIARD - a szint összes ellenségének likvidálása

...és a többi kód:

GODZILLA	EATANGELOS
GOWINGBUT	CURRYGOAT
ALIFALAFEL	JOSHUAAKIRA
GABBAGABBAHEY	WHAMMAZOOM
ZINGERMANS	ERICAANNE
MOTHERLODE	

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (AMIGA)

Pályakódok következnek:
EJDCMAAGDCAAEG - STORES LEVEL 3
EEEFMCAANDCAAAEA - CIVILIAN LEVEL 3
EPADSCEBFDCAAADI - MILITARY LEVEL 3
JGAHPCIASDCAAADI - SCIENCE LEVEL 2
FKASMCEADDCAAACG - ENGINEERING LEVEL 1
CAAKSCEBSDCAAACM - MAIN TOWER LEVEL 2
HCASSPIANDCAAABL - MAIN TOWER LEVEL 4

DUKE NUKEM 3D (PC CD)

Néhány elengedhetetlen kód:
DNKROZ - GOD mód
DNSCOTTY** - pályaugrás (ahol a csillagokat a pálya számával kell behelyettesíteni)
DNITEMS - összes tárgy
DNSTUFF - összes fegyver és munició

DOOM 2 (PC, PC CD)

Sokezredik kód, ami egy felejthetetlen játék emlékét idézi fel bennünk: **DOOM2 -TURBO****-val indítsatok, ahol 01 a legkisebb, 250 a legnagyobb szám. A 250-nél már egy Turbo Doom 2-vel nyomhatjuk.

DESTRUCTION DERBY (PC CD)

Elég, ha névként beírjuk a **IDAMAGEI** szócskát és máris kevesebb teherrel a vállunkon kell nekivágnunk a derbinek - sebezhetetlenek leszünk.

ALIEN BREED 3D (A1200)

1 - THE GATE:
ABIGAEKLFEIJFKIN
2 - STORAGE BAY :
KOLKFNFFNFFNFFFF
3 - SEWER NETWORK:
KOLKFHFFNFFNFFFF
4 - THE COURTYARD:
KPLKFPFFNFFNFFFF
5 - SYSTEM PURGE:
PLOPNFFFNFFNFFFF
6 - THE MINES:
POOPNNFFNFFNFFFF
7 - THE FURNACE:
KKLKNKFFNFFNFFFF
8 - TEST ARENA GAMMA:
PPOPNPFFNFFNFFFF
9 - SURFACE ZONE:
LLLKHFFNFFNFFFF
10 - TRAINING AREA:
LOLKHNFFNFFNFFFF
11 - ADMIN BLOCK:
PKLKHHFFNFFNFFFF
12 - THE PIT:
LPLKHPFFNFFNFFFF
13 - STRATA:
OLLKPFFFNFFNFFFF
14 - REACTOR CORE:
OOLKPFFFNFFNFFFF
15 - COOLING TOWER:
LKLKPHFFNFFNFFFF
16 - COMMAND CENTRE:
EFJCPPFFFHHPFFFF

Meglehetősen futurisztikus, elvont kalandjátékkal rukkolt elő a U.S GOLD, aminek alapsztorija Roger Zelazny, amerikában elismert és a kézikönyv szerint sikeres sci-fi író alkotása. Látszik, hogy a játék hátterében komoly adatbázis áll, a világokat, fogalmakat, szereplőket egytől egyig részletesen kidolgozták. Nézzünk csak bele a könyvtárként működő adatbázisba: az utazgatáshoz a Jester nevű űr-


A leszállás pillanatai.


A szoborpark


Igazi futurisztikus környezet.

CHRONOMASTER

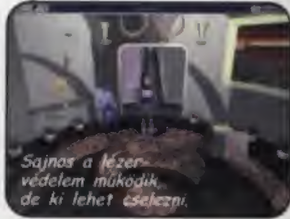
hajó áll rendelkezésre, melyből kommunikálhatunk, elérhetjük az adatbázist, illetve a navigációs panelre kapcsolhatunk. Első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnik a kezelés, ezt segíti a kiemelt kezelési útmutató. Sajnos kicsit túllőttek a célon, ami az ikonok számát és kezelhetőségét illeti.

A program grafikája jó-közepesnek mondható, rengeteg helyszínt készítettek hozzá, de a kidolgozás helyenként elnagyolt, nem elég részletes. Az animációkkal is ugyanez a helyzet. A hangok a "nagy átlag" kategóriájába tartoznak, s a párbeszédeket - sokak örömére - kiírja a program. Azt hiszem, a kezelésről eleget mutatnak a kiemelt ábrák, de a "resonance tracer"-ről nem árt egy kicsit bővebb információ: a mágneses északra kell helyezni, és segít beazonosítani az adott univerzum "világának kulcsát". Az irányjelző szervesen ehhez tartozik, hisz ha elhelyeztük az előbbi szerkezetet ennek a segítségével tájolhatjuk be a "világ kulcsát". Mivel a játék nem tartozik a rövid kalandok kategóriájába, s egyelőre csupán egy oldal áll rendelkezésünkre, csak egy kis ízelítőt adok a kezdő lépésekhez.

A KEZDŐ LÉPÉSEK

Miután végighallgattátok a beszélgetéseket forduljatok balra, s jelöljétek ki az Urbs bolygót, azon belül is az mágneses északi pontot leszálláshoz. A szobor épp elállja a mágneses pontot, s szóval egyelőre nem lehet mozgásra bírni (ugyanis beszélő szoborról van szó). Keressetek néhány követ, tegyétek el őket, majd szálljatok vissza a hajóba, s landoljatok a Ground Zeron. Vegyétek fel a rongyot és a feszítővasat, majd sétáljatok az őrzött ajtóhoz. Ugrasszátok le az őrt, majd egy időkapszulával aktiváljátok a bombát, s még mielőtt robbanna, húzzátok el a csikot jó messzire. Nézzetek be a múzeumba, a feszítővassal nyissátok ki a ládát, vegyétek magatokhoz a pajzsot és a polírozót, kenjétek be vele a rongyot, a ronggyal pedig tisztítsátok meg a pajzsot. A parancsnoki jelvényt védő lézersugarakat a csillogó pajzszsal kivédhetitek. Nézzetek vissza a hajóra, s landoljatok az erődnél. Itt vegyétek magatokhoz a zászlókat és a katonaruhát. A löveget töltsétek meg egy időkapszulával, majd a gombbal emeljétek be a csőbe. Az irányítópanelhez lépve fordítsatok egyet a csövön, majd lőjetek: a lövedék a mágneses északot elálló szobrot találja telibe. Ha valaki humánusabb módszert választana inkább, vigye a zászlókat a szoborparkba, s a megfelelőt akassza a zászlórudat tartó szoborra, majd csapja be a nagy szobrot. Az erődbe való bejutáshoz használjátok az egyenruhát és a jelvényt a scannernél, ami így beenged az erődbe. Bent védjétek magatokat a pajzzsal, s beszélgessetek el a kémmel. A liftbe az adatbankotokat használva juthattok be, bent pedig rajtatok áll egy döntés: felrobbantsák az atomerőművet vagy sem. A döntés után egy könnyű puzzle következik, majd a bölcsek tanácsa elé kerültök. És talán egy lépéssel közelebb a rejtély megoldásához.




Sajnos a lézervédelem működik, de ki lehet cselezni.


Helyenként nem vitték túlzásba a hátterek kidolgozását.

Személyes adatbankunk

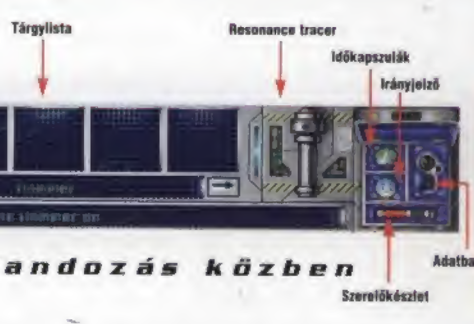
- Könyvtár. Minden fura kifejezésre itt rábukkanunk.
- Napló. A fontosabb események olvashatók benne.
- Az általunk ismert személyek adatlapja.
- Az aktuális univerzumban használható tárgyaink.
- Jelenlegi hajónk képe és adatai.
- Visszalépés az előző menübe.
- Lapozás több oldal esetén

Műszerek a leszálláshoz



Ikonok kalandozás közben



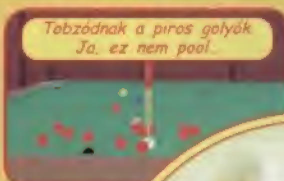


chronomaster
Kiadja: US Gold
PC: 8MB RAM, 5MB HD, SVGA, CD, SB
72%

virtual snooker

A Virtual Pool gyémántján már nem volt mit csiszolni. Tökéletes!











A saját toplistámon az elmúlt év legsikeresebb sportszimulációja címet a Virtual Pool érdemelte ki - akinek volt hozzá szerencséje, az bizonyosan egyetért velem. A fehérgolyós sportág másik népszerű ágát, a snookert dolgozza fel az Interplay legfrissebb produkciója, **megtévesztésig hasonló stílusban és minőségben**.

o

A játék a fizika törvényeihez selyemként simul (kivéve a fejreállított asztal esetét), hanghatásai hátborzongatóan hasonlítanak az eredeti koccokra, a golyók finoman és kecsesen gördülnek a posztón. Steve Davis, a házigazda szerepében tetszelgő biliárdzseni minden nyakatekert szakkifejezést megmagyaráz és példákkal is szemlélteti a lehetetlent. **A kezelés példásan egyszerű**, és gombnyomásra **számos plusz opció bekapcsolható**: segédvonalak az asztalon, vagy az elrontott lökés visszaszívása, és így tovább. Egzotikumnak itt a **networkös és modemes játéklehetőség**, de pont a körmérkőzés hiányzik, aminek mondjuk lenne komolyabb értelme. Sebaj, a számítógépes ellenfelek korrektek, alsóbb szinten pont eleget hibáznak, Steve-vel mérkőzve azonban felköthetjük a gatyánkat: egy hibás lökés és legközelebb csak a következő játékban jutunk "ütőhöz". Az egynéhány zavaró tényező a **két játékos módban** fordul elő: **nem lehet a komputer gondolkodását megszakítani** (Steve Davis fokozatban gyakran egy percig is kalkulál), **nincs visszakozz és nincs súgó** (suggested shot). Kicsit hiányzott, hogy itt nem jön be az a vadorzó módszer, amikor állat módjára megsomjuk a golyóbist, hátha bemegy valami, ugyanis a feszes szabályok nem teszik lehetővé a felesleges posztószaggatást.

v. snooker	Kiadja: Interplay
PC: 4MB RAM, 5MB HD, VGA, CD, SB	
90%	

WORMS reinforcements

VILÁG KUKACAI, EGYESÜLJETEK!

Várható volt, hogy a nagy sikerre való tekintettel a Worms is szaporodásnak indul. Egyelőre csak egy **adatlemez** jelent meg hozzá, ami az eredeti játék kiegészítésének és feltuningolásának fogható fel (fontos megjegyezni, **hogy csak az original Wormsszel együtt indul el**). Mivel már az első nekifutásra is **300.000 példány kelt el belőle**, a kiegészítő lemezre is hasonló fogadtatás várhat.

o

Minden maradt a régi, de mégis szinte minden tök új. A hátterek állatiak (szó szerint!), az új hanghatások és újrakevert zenei mixek barók, a fegyverarzenál kibővülése szintén cool. Ez utóbbi a legfőbb erőssége az anyagnak: a pusztítófegyverek teljesen megújult garmadája áll rendelkezésünkre az ellenfél likvidálásához (célzottan dobható dinamit, irányított kamikáze-kukacok, farkascsapdák, és a legtitkosabb találmány, a világrengető Szuper Birka). A **megreformált menürendszerben** mindent saját szájízünk szerint módosíthatunk (a magasról való leesés sérülési százalékától, a szél erősségén át, kinyúlt kukacaink sírhelyéig minden átdefiniálható). A megszerzett fegyvereink átmenthetők a következő szintekre, egy-egy pályát egészen a síkságig tarolhatunk, ha már úgy a szívünkhöz nőtt, mikrofonról digitalizálhatunk hanghatásokat és a **Team 17 Internet címéről** havonta új háttereket és extrákat szívhatunk le (http://www2.team17.com/team17/t17/worms/index.html). Egyszóval: a giliszták háborúja folytatódik, a féreg visszavág!

Az új helyszínek egyike, a hurrikán utáni komputerterem

A fikuszok tövében jól el lehet rejtőzni a bombatámadások elől

worms/rein.	Kiadja: Ocean
PC: 4MB RAM, 12MB HD, VGA, CD, SB	
88%	

ALONE IN THE DARK
JACK IS BACK

Ha esetleg akadnak olyanok, akik a PC-jüket cserélték le egy Playstationre, azok bizonyára a Jack is Back betöltésekor nyomban észreveszik, hogy **nem egy új Alone in the Dark játékról van szó**, hanem a második rész grafikailag kissé átgyúrt reinkarnációjáról. Azonban biztosan akadnak, akik azt se tudják, hogy mi is az az Alone in the Dark, tehát menjünk vissza egy kicsit az időben.

○

A francia illetőségű Infogrames 1992-ben készítette el az első Alone in the Dark játékot H. P. Lovecraft Call of Cthulhu mondaköre alapján. A századelőn játszódó történetben Edward Carnby, egy magánnyomozó játszotta a főszerepet, s egy horrorisztikus kísértetkastélyban kellett misztikus rejtélyekre fényt derítenie.

A játék egy csapásra a közönség kedvence lett, tulajdonképpen ez volt az első játék, amire tényleg ráillett az "interaktív mozi" titulus. **3D-s vektorgrafikás szereplőkkel** kellett szépen megrajzolt hátterek előtt bolyonganunk, **filmszerűen váltogatott "kameranézetekből"** irányítva hősünket mindig a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használva.

○

A mostani, Playstation verzió elődje '93-ban jelent meg PC-re, s **mind grafikailag, mind történetileg felülmúlta az elődöt.** A történet szerint Carnby a californiai Hell's Kitchenbe, egy ódon villába látogat, ugyanis egy barátja, Ted Striker sürgönyözött neki, aki egy elrabolt kislány, Grace Saunders kiszabadítására vállalkozott. Ted azonban az életével fizetett vakmerőségéért, így tehát ránk hárul a feladat, hogy szembeszálljunk a többszáz éves kalózzal, Félszemű Jackkel, és annak kedvesével, Elizabeth Jarrettel, a boszorkánnyal.

A Playstation verzió tulajdonképpen 100%-ig megegyezik a PC-s-sel, csupán annyiban különbözik, hogy az átvezető jeleneteknél a CD-ROM technikának köszönhetően komputer-animációkat láthatunk, s az **összes szereplő texture borítást kapott.** Igaz ez utóbbival nem strapálták agyon magukat a programozók, egy az egyben az eredeti figurákra húzták fel a borításokat, minek következtében mindegyik elég szögletes maradt. A szereplők ráadásul elég csúnyák lettek, ami mondjuk a zombik esetében még nem is lenne baj, ám az a gond, hogy hősünket is inkább közülük valónak nézzük. Na persze ne legyünk telhetetlenek. A játék végül is ezúttal is remek, hiszen a brilliáns történetet nem is nagyon lehet elrontani. Csak a CD ne töltögetne annyit...





Az átlátszó szellem mögött takarásban áll hősünk. Látványos megoldás...



Ez a köpcös alak a játék főhőse. Kicsit lehetne szimpatikusabb.

jack is back | Kiadja: Infogrames
PLAYSTATION
89%

TRUE PINBALL



BAYWATCH



EXTREME SPORTS

Az Ocean mindeddig nem éppen a flippereiről volt híres, ám úgy tűnik a **True Pinball** című művükkel mostantól ebbe a kategóriába is beneveztek. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a játékot fejlesztő **Digital Illusions** már nem számít ismeretlennek a flipperrajongók számára, hiszen az átütő sikerű amigás Pinball Dreams sorozatot nekik köszönhettük.

○

Nos, a készítőgárda maradt a régi sémánál: **a lemezen 4 db, rámpákkal, balltrappokkal teli asztalt találunk,** mindegyik különböző feladatokkal, aljátékokkal, melyeket a mátrixképernyőn követhetünk nyomon. A **Vikings** asztalon vikingekkel kell portyáznunk, míg az **Extreme Sports**-nál a gördeszkázásnak, vagy a bungee jumpingnak kell hódolnunk. Természetesen mindezeket a golyó megfelelő rámpára való feljuttatásával tudjuk elvégezni. A **Babewatchnál** autóversenyezhetünk vagy kaszinózhatunk, végül a legőtletesebb pályán, a **Law'n Justice**-on bűnözőket kell lecsuknunk, sőt itt van egy olyan aljáték is, ahol a mátrixképernyőn kell lövöldöznünk.

Újdonság, hogy nem csak felülnézetből, két dimenzióban játszhatunk, hanem 3D-**ben is behívhatjuk az asztalokat, ráadásul akár HiRes felbontásban is.** Ezek után nem hiszem, hogy a kétdimenziós nézetet valaki is használni fogja, hiszen a pályák nagysága és a golyó gyorsasága miatt az események követhetetlenek.

A 3D-s nézetnek köszönhetően tehát sokkal élethűbb az egész játék, ezt fokozza még a golyó realisztikus mozgatása és fémes kidolgozása, valamint az eredeti hangeffektek és a **közvetlenül a CD-ről szóló hangulatos zenék.**

○

Playstationre tulajdonképpen ez az első flipper, így kezdetnek mindenképp elégedettek lehetünk vele. Kezdők és profik egyaránt megtalálják a saját asztalukat, s látványosságból sincs hiány, a mátrixképernyőn egyfolytában peregnek az animációk.

true pinball | Kiadja: Ocean
PLAYSTATION
82%

Nem tudok teljesen elfogulatlanul beszélni a hamarosan érkező **Cyberia 2-ről**, hiszen az első rész mindmáig az egyik kedvenc játékom. Hogy nem alaptalan a lelkesedésem, azt az itt látható fotók, no meg a néhány érdekes info mindjárt be fogja bizonyítani.

ÚJ RÉSZ, ÚJ JÁTÉKMENET

ereke volt, egyszerű **repülős lövöldözős részeké**, ahol csupán egy célkereszt irányítása a feladatunk, **és mászkálós kaland részeké**.

Nos, a második rész felsorakoztatja a nagy elöd összes pozitívumát, amihez **ezúttal ráadásul továbbfejlesztett játékmenet társul**. Sokan voltak, akik a Cyberiat egyszerűen lefitymálták,

maradt ugyanolyan szép, ám ezúttal **hősünket valóban mi irányítjuk**, ki kell kerülnünk a sav-pocsolyákat, menet közben lehajolhatunk, vagy akár lövöldözhetünk is.

A lövöldözős részeknél **ezúttal nem csak repülővel**, hanem több járművel is száguldozhatunk. Ezeken a részeken a táj szintén gyönyörű, s az ellenségre sem lehet

lefagyasztás következtében Zak néhány testrészét cyber részekre cserélték ki, minek következtében hősünk néha virtuális térben fogja találni magát.

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

A játék végigjátszásával összesen **több mint 1 gigabyte-nyi animációt** néz-

CYBERIA²™

A FELTÁMADÁS!

Bár az első részből világszerte több mint 1 millió példányt adtak el, gyanítom, hogy azért vannak néhányan, akiknek elkerülte a figyelmét annak idején ez az anyag. Nos, egy akciójátékról volt szó, ahol **minden esemény csodálatosan kidolgozott komputeranimációk segítségével** zajlott. A játék kétféle stílus kev-

mondván, hogy az előre **letárolt animációk** miatt túlságosan kötött az esemény, nem is mi irányítjuk a figurát. Ez az állítás azonban a második résznél már nem állja meg a helyét. A folyosók, és az egyéb helyiségek kidolgozása

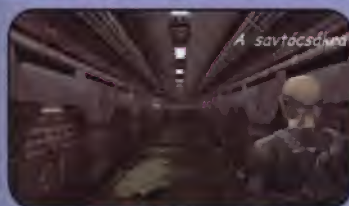
panasz, nem csak apró cikázó sprite-okra kell lövöldöznünk; ha egy-egy autó vagy kamion közel jön hozzánk, tökéletes grafikával suhan el közvetlenül mellettünk.

AZ ÉBREDÉS

A történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt, Zak három évig volt lehibernálva. Álmából egy ifjú hölgy, **Novelle**, a gonosz rezsim, a Free World Alliance ellen fellázadó csoport vezetőnője ébreszti fel. Az FWA-val - a múlt rész eseményei kapcsán - persze hősünknek is van elszámolnivalója, tehát nem nehéz rábeszélni őt, hogy **csatlakozzon a lázadókhoz**. A játék ezúttal még inkább cyber beütésű, ugyanis a

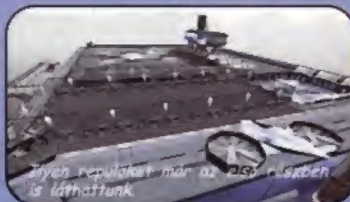
hetünk végig. Mindezt a vizuális csodát a Xatrix által fejlesztett **Tracker nevű rendszer** tette lehetővé. Csak érdekességként említem meg, hogy ezt a rendszert már Hollywood is megvásárolta, tehát aki látta a **Mindörökké Batmant**, vagy a **Toy Storyt**, az már fogalmat is alkothatott a program képességeiről. Ennek a rendszernek köszönhetők a Cyberia 2 csodálatos renderelt repülős részei is, amik már annyira tökéletesek, hogy az ember szinte elszédül a monitor előtt. Mindemellett persze az emberi szereplők is teljesen élethű mozgásúak, hiszen - manapság ez már magától értetődő - igazi emberi mozgások alapján, **motion capture rendszerrel készültek**.

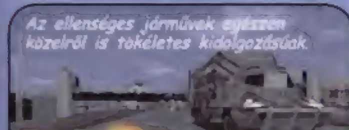
Az egyetlen dolog, amin nem javítottak, az a zene és a hangeffektek, azonban ezen is csak azért nem, mert már az előző részben is tökéletesek voltak. Remek muzsikákat hallhatunk, a harci hangulatot pedig a frankó lövészajok, nomeg a bekapcsolt CB rádión beszűrődő üzenetek biztosítják. A játék tehát ismét betalálás, a Xatrix joggal számíthat ezúttal is milliós nagyságrendű forgalomra.

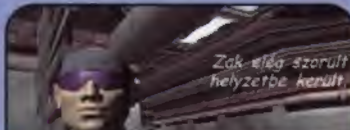

A savtócsákra mindig ügyeljünk.




Az emberi figurák egytől egyig motion capture rendszerrel készültek.


Ilyen repülőket már az első részben is láthattunk.


Az ellenséges járművek egészen közelről is tökéletes kidolgozásúak.


Zak elég szorult helyzetbe került.


Forrósodik Zak körül a hangulat.

AZ EF2000 NAPJAINK EGYIK LEGJOBB S

-Mikor találkoztál először az EF-2000-rel?

Még valamikor az elmúlt év decemberében kaptam meg, tehát kisebb megszakításokkal a **negyedik hónapja ízlelgetem.**

-Indokolja valami ezt a szokatlanul hosszúra nyúlt tesztelést?

Szinte azonos időben érkezett két olyan program is, amelyekkel nem ment simán az ismerkedés. Először meg kellett tanulnom repülni velük...

-Ezt hogyan kell értenünk?

Úgy, hogy a hagyományosan megszokott programoknál jóval bonyolultabbak, és a speciális műszerek, kezelőszervek, trükkös rendszerek ismerete nélkül csak semmitmondó általánosságokról tudnánk most csevegni...

-Könnyen ment a "tanulás"?

Az, hogy az újszerű fedélzeti rendszereket ma már rutinszerűen használom, nagyban köszönhető a programhoz mellékelt **magyar nyelvű leírásnak** is! A **kézikönyv** a mai napig kedvelt olvasmányom, szívből remélem, hogy nem lesz fehér holló a hazai szoftverpiacon.

-Milyen újdonságokkal találkoztál ebben a programban?

Akadt belőle bőven! Ilyen például a **virtuális pilótafülke,** melyben mintha a fejünket forgatnánk, szabadon bóklászhatunk tekintetünkkel a műszerfalon. Igaz, közelégiharc közben erre aligha lesz időnk, de egyébként nagyon látványos megoldás.

Nem lehetett nem észre venni, hogy a számítógép által irányított (ellenfelek és a saját kísérő-) gépek manőverei mennyire függvényei az én "lépéseimnek". A különböző ellenfelek **válaszreakcióinak** élethűségét szakirodalom, illetve aktív hajózók leírásai alapján építették a programba. Például a MiG-29 géppár kontaktus esetén ugyanúgy fog viselkedni, mint ahogy azt a valóságban tenné.

A küldetések megunhatatlanságáról egy **"háborúgeneráló"** gondoskodik, amely egy jövőben elképzelhető konfliktushelyzet katonai lépéseit állítja elő úgy, hogy közben okulva a hibákból, **változtatja saját taktikáját** is. A játékos tehát nem egy előre megtervezett küldetés részese, hanem a program intelligenciája által változtatott dinamikus világé. Mindez köszönhető a **WARGEN-**, és a **SMARTPILOTS**-rendszernek.

-A minek?

A DID WARGEN valójában egy fejlett harcijáték rendszer, amely tökéletes hátteret ad az EF2000 szimuláció 3 dimenziós világához. A WARGEN 10.000-nél is több különböző egységet mozgat, mialatt a játékos kapcsolatba kerül velük. Például a szárazföldi járművek közül mindig az adott feladatnak legmegfelelőbb eszköz kerül felhasználásra, a szállítmányok a legbiztonságosabb útvonalakon érkeznek. Több mint 500 SAM, és száznál több légvédelmi ágyú védi az egyes területeket. Ha fontos objektumok (bázisok, irányítótornyok) sérülnek, több napig is eltartanak a helyreállítások. Minden egyes pilótát külön modelleztek, más-más viselkedési vonásokkal, képességekkel, tapasztalatokkal, "átélnek" minden bevetés előtt növekvő harci tapasztalatuk! A levegő-levegő harcokat, amikben mi magunk is részt veszünk, a SmartPilots rendszer irányítja, a további 100 egyidejűleg távolabb folyót pedig a WARGEN. A végeredmény kiegyensúlyozott: a résztvevő gépek képességeit, egymástól való távolságát, a rakéták katonai statisztikái szerinti találati arányát is figyelembe veszi a program. A levegő-föld harcok hasonlóan folynak. Ez az, ami az **EF-2000-et valóban naggyá teszi!**

-Mit jelent az, hogy a modern légiháború elvei alapján kell a játékosnak küzdeni?

Napjaink légi hadviselésében ritkán repül bevetésre szólóban harcigép. A programozóknak meg kellett tehát oldania a kötelék irányítást, mégpedig úgy, hogy külön választották a kezdők irányítási módját a haladókétól. De a kérdésre visszatérve: a **látótávolságon túli harc (BVR= Beyond Visual Range)** szintén ebbe a kategóriába tartozik. Ezesetben egyedül beszélhetünk "lépésekről", hiszen a BVR teendői hasonlatosak egy 3 dimenziós sakkjátszmához.

-Eddig szinte csak a repülőgépről beszéltél. Milyen a gépedet körülvevő világ?

Egyértelműen látszik, hogy a programozók a külső környezet valósághűségére is óriási gondot fordítottak. Mintegy **4 millió négyzetméter földnyi** terület feltérképezése után alkották meg a maguk 3D-s térképét. SVGA-felbontásban gyönyörű világ felett repülhetünk, igaz itt egyből kiütköznek számítógépünk gyenge pontjai. A terep ábrázolása nagyszerűen sikerült (egy kicsit talán lehetne színesebb), mert a dombok, hegyek közötti bújkálásnál végig "érezzük" a magasságot, nem kell feltétlen a magasságmérő skáláján csüngetni szemünk! A terepkövető repülésben egyébként még a HUD-on látható téglalap alakú keret is a segítségünkre van.

-Beszélnél erről a "bujkálásról" egy kicsit bővebben?

Egyrészt az ellenfelek lokátorai elől célszerű, a domborzat takarását kihasználva, lopakodni. Rendkívül "értékeli a program" (javul a találati arány is), ha nem direktben, és nem a hatótávolság határán eregetjük el a

ZIMULÁTOR PROGRAMJA PC-n!





az eddigi szimulátoroktól megszokhattuk. Eddig chaffoltunk, vagy flare-eztünk párat, és repülhettünk tovább, irányváltoztatás nélkül. Most, ha nem [illegible] [illegible] (legyen [illegible] a [illegible] [illegible] rendszer!) [illegible], a domborzatba merüléssel manőverezzük ki a végzetes csattanást!

-Térjünk vissza az újdonságokhoz!

Új műszernek számít a szimulátorok világában az **IRST: az Infravörörs Kereső és Célravezető berendezés.** Ez részben úgy működik, mint egy passzív radar, vagyis kisugárzás nélkül, a 25 mérföldön belüli célpontokat fehér fénypontként jeleníti meg. Attól a pillanattól kezdve, amikor az infra-rakéta keresőfeje is "ráharap" a célra, megtörténik a csoda, mert a célpont televízió minőségű képét adja be a képernyőre.

Amikor nagyon elvadulnak a dolgok, egyáltalán nem mindegy, hogy elsőként kiket kapcsolunk ki a küzdelemből, ezért ezt a "célpont azonosítót" nagyon gyorsan megszoktam, és megszerettem.

rakétákat, hanem előtte trükközünk egy kicsit. Gondolom, ez is tudatosan lett így megírva, hiszen a valóságban sem mindegy, hogy felkészülten éri támadás az ellenfelet, vagy váratlanul, illetve lényeges, hogy mennyi ideje marad az óvintézkedések megtételére...

Fontosabb azonban az előbbi szempontnál is, hogy az EF-2000-ben a ránk kilőtt rakéták sokkal intelligensebbek, mint ahogy azt



Míg el nem felejtem, fontos az "egy emberes gép" feltételei között megemlíteni a **robotpilótát** és a **TIALD**-rendszert is.

-Ez utóbbi is egy újnak mondható rendszer?

Igen. Az Öböl-háborúban, a Tornadók fedélzetén vezették be. Biztosan emlékeznek az olvasók azokra a fekete-fehér képsorokra, amikor egy objektumot befogott a célkereszt, majd pár másodperc múlva érkezett a rakéta, vagy bomba, és telibekapva a célpontot, lerombolta azt. Nos ezek a felvételek a TIALD [illegible] rendszernek, illetve [illegible] televíziós érzékelőinek, nomeg a lézeres célmegjelölőjének köszönhetőek. Tény, hogy félelmetes egy berendezés, mert "egy bilit is ki lehetne vele bombázni egy csecsemő alól", de a kezelését sokáig gyakorolnom kellett ahhoz, hogy "csak a [illegible] [illegible] meg, és a csecsemőnek se essék semmi baja".

-Na és a ROBOTPILÓTA?

3 rendszer [illegible] [illegible] [illegible] és a [illegible] [illegible] [illegible]. Négy üzemmódja van: **útvonal** (a kijelölt fordulópontok mentén vezeti a gépet, a választott sebességgel); **irány** ([illegible] [illegible], magasság és sebesség tartása); **elfogás** (a radaron kijelölt célpontot fogja be); **állandó sebesség** (terepkövetésnél, leszállásnál).

-Önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi van akkor, ha meghibásodik ez a digitális rendszer? Találkoztál egyáltalán ilyen esettel?

Természetesen erre is gondoltak a program készítői, hiszen utaltam már rá, ebben a programban sokkal intelligensebb rakétákkal lőnek ránk ellenfeleink! A valósághűséget pedig csökkentenék a csak "fekete-fehér" esetek. A kisebb repesztalálatok után a rendszer apránként mondja fel a szolgálatot, villognak a HUD-on megjelenített adatok, az MFD képe szinkronhibás lesz, szalad rajta a kép, vagy becsíkozik, és hasonlóan a HUD-hoz, villog is. Ezt egy alkalommal olyan jól csinálta, hogy szinte szó szerint kialakult a pánik hangulat (persze ehhez az is hozzájárult, hogy nem volt lementve a 15000 pontos teljesítményem). A repülőgép fedélzetén, épp a meghibásodásokra gondolva hagytak meg néhány analóg műszert (iránytű, műhorizont), melyek segítségével el lehet vergődni hazáig.

-Hogyan oldottad meg a "pánik helyzetet"?

Kidurrantottam magam a kabinból. A cikkhez mellékelt képeken remekül végigkövethetők a katapultálás egyes fázisai.

-Végezetül mit említenél még meg?

Szívem szerint az egész kézikönyvet leközölném! Akik megveszik a programmal, számtalan hasznosabbnál-hasznosabb fejezettel fognak találkozni: a fegyverzet leírásoktól kezdve a légiharc manővereken át egészen a különleges trükkökig...

-Köszönöm a beszélgetést.

Én is.



ef 2000 — Kiadja: OCEAN

8MB RAM
12MB HD
SVGA
486DX2+CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	NA

A lehetőségek kiismeréséhez több hónap is kevés. Mindig szolgál meglepetéssel a játék.

91%

Shivers

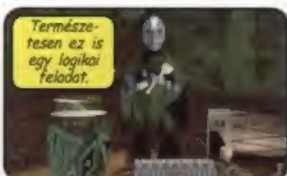
Először is lássuk a "thriller"-nek és "vérfagyasztóan izgalmas" játéknak titulált Shiverst, ami egy kihalt múzeumba kalauzolja el a játékost, ahol kalandelemekkel fűszerezett logikai feladatokkal találkozik az ember. A játék kizárólag Windows alatt fut, pillanatok alatt felinstallálható, semmi extra igényt nem támaszt. A játékot 14 éven felülieknek ajánlják, de ezt inkább a gondolkodást igénylő feladatok indokolhatják, nem pedig a látvány (a néhány - inkább komikus - szörnytől nyugodtan eltekinthetünk). A grafika 256 színű, SVGA, a hangok egész klasszak - az egész program ray-trace környezetben játszódik (nagyon igényes!), helyenként élő szereplőkkel megspékelve. A játékra a "látom amit látok" megoldás jellemző, az-az az előttünk lévő helyszínt saját szemszögből vizsgálhatjuk. A mozgatás nem folyamatos, előre letárolt képeket tölt be a program. A kurzor "viselkedésével" sikerült nehezíteni a játékot: ugyanis mindenütt ugyanolyan, függetlenül attól, hogy csinálhatunk e valami értelmeset az adott tárggyal vagy sem. Egyszóval eléggé elüt a Sierra eddigi anyagaitól.

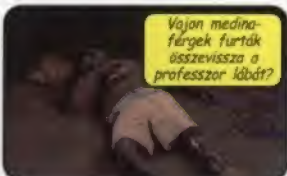

A múzeum kihalt irodája. Gyanús fordulás.

o

Aki kalandozni vágyik, az inkább nyúljon egy Gabriel Knight után, itt főként a logikai elemek izzasztják meg a játékost. Miután néhány fiatal beengedett a múzeum kertjébe - gondosan ránk zárva a kaput - kezdődhet a bolyongás. Ki kell szedni a kapu melletti szoborból a levelet, melyből többek között egy gyanús 29-es szám is előtűnik. Ez a folyócskánál lévő szerkezet kódja, amit kinyitva egy fogaskerék szerkezetet találunk. Ebbe helyrerakva a kerekeket (fekete fel, fehér le), átsétálhatunk a rögtönzött hídon. Ezután egy stonehenge-ekkel körbevett területen kell forgatni a lapokat - a kertben erre-arra találunk hasonlókat, azoknak megfelelően kell ezeket elforgatni. Innen jön még egy hajókázás, aztán egy halott professzorra lelünk, lejutunk, s egy földalatti bolyongás következik, mely végül a múzeumba vezet, ahol igazából elkezd kibontakozni a történet - persze minden második lépésnél egy könyebb-nehezebb logikai feladat áll útunkba (ha bármi gond lenne a feladványokkal, csak bele kell lapozni a kézikönyvbe: le van írva, hol mit kell csinálni).

Mi mindent összeharácsolt a professzor!


Természetesen ez is egy logikai feladat.


Vajon medinaférgek furták össze vissza a professzor lábát?

shivers	Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 2MB HD, SVGA, CD, SB	
74%	



Kevés olyan Sierra-megszállott létezik, aki ne találkozott volna valamelyik PQ résszel - az első epizód ma már igazi matuzsálem, bár néhány éve elkészítették a VGA-s verziót is belőle. A legutóbbi epizód, a Open Season már kihasználta a digitalizálás lehetőségeit, az egész fix digi hátterek előtt zajlott. S most megérkezett a "folytatás", 4 CD-n, videóbejátszásokkal tarkítva. A program Windows és DOS alatt egyaránt fut. Ami igazán meglepetés, hogy szakít az eddigi hagyományokkal, a kalandjáték helyett amolyan rendőrös szerepjátékba csöppenünk: szorgosan kell gyakorolni, bevetéseken résztvenni, ahol eddigi tapasztalataink, lövészeteink befolyásolják, hogy milyen szerepet kapunk bevetéskor. A játék során a SWAT különleges osztag életébe kóstolunk bele, s Los Angeles területén kell a veszélyes küldetésekben részt venni.

o

A játék hangulata olyan, mintha a krimisorozatok izgalmas, akciódús részeit kivágnánk, s csak ezeket néznénk végig. Ha bevetésen vagyunk, csak ilyen pillanatokban lesz részünk. A program három nagy helyszínre tagolódik: a rendőrakadémiára, ahol lövészi képességeinket csiszolhatjuk a különféle fegyverekkel - természetesen az oktató folyamatos utasításai és tanácsai alapján. A másik helyszín az Angeles Range, ahol elvileg mesterlövészt faragnak belőlünk - kőkemény feladat megfelelni az előírásoknak. A harmadik helyszín a Metro Division, ahol az eligazítás történik bevetés előtt, illetve itt pillanthatunk be a rendőrök életébe mélyebben - dokumentációkat olvashatunk, videofelvételeket nézhetünk meg, riportokat hallgathatunk. Akit egy kicsit is érdekel a rendőrök munkája - kiváltképp egy spéci akciócsoporté - vagy csak egyszerűen megdobogtatja a szívét egy-egy izgalmas bevetés az esti krimiben, s szeretne ő is részt venni benne, annak felejthetetlen órákat nyújt a POLICE QUEST SWAT.


Pillanatkép a rendőrakadémiáról.


Interaktív eligazítás. Ha akarunk, kérdezhetünk.


Beszélgessünk el a szomszédokkal, s nemsokára jön a felsőbb utasítás.



p.q. swat	Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 3MB HD, SVGA, CD, SB	
76%	

Az elmúlt hónapokban rendszeresen érkeztek anyagok Sierráék háza tájáról, de valahogy mindig kimaradtak az újságból. A Sierra remekműveit elhallgatni vétek lenne, ezért, ha nem is teljes leírásban, de bemutatjuk őket egy kis ízelítő erejéig, hogy aztán mindenki kiválassza közülük a neki legjobban tetszőt.

Kicsit bővebben következzen a fiataloknak is remek szórakozást nyújtó rajzfilm-játék, a Torin's Passage. Al-Lowe, a híres-hírhedt Larry-kreátor a Freddy Pharkas után újabb stílus vizeire evezett, ezúttal egy kedves rajzfilmfigurát, Torint, és alakváltoztató macskáját alakítjuk öt fejezeten keresztül. A program DOS és Windows alatt is fut, bár az előbbi javalott sebesség szempontjából. Aki ismeri a King's Quest 7-et, annak lehet némi elképzelése a játék külleméről - bár azt sokszorosan felülmúlja a Torin szép nagy figuráival, gazdag animációival. A program azoknak is kellemes szórakozást nyújt, akik hadilábon állnak az angollal, de épp szeretnének megtanulni. Nekik óriási segítséget jelent a feliratozás, és a képernyő bal oldalán található könyvecske, melyben az elhangzott párbeszédrészek visszahallgathatók. Aki esetleg nem nagy kalandor, s elakadna játék közben, annak ott a "?", a mankó, amire rákattintva megtudja a következő szükséges lépést. A tárgylista jócskán megváltozott, cuccainkat úgy vizsgálhatjuk meg közelebbről, ha a középső platformra helyezzük. A macsek képére váltva alakváltoztató tulajdonságait használhatjuk: bármivé át tud alakulni, amit látott.


A döntőbíra: szegény dadát vádolják eltűnésünkkel.


Nagyot koppan, azután feláll és megy tovább.


Igazán nem lehet gond az animációkra: akár egy valódi rajzfilmben.


Torin a liliputiaknál. Egyértelmű fölény.

Torin's Passage


Az Escarpa-i királyi pár elveszett lánya Pergolában. A meddl a bizalom záloga.


Együtt a gonoszok. - még nem sejtik, mi vár rájuk.


Éppen macskánk elrablásának vagyunk szemtanúi a rács mögül.

A játék úgy kezdődik, hogy egy gonosz varázsló szellemkígyókat küld a királyi pár, s gyermekük, Torin elpusztítására. A terv részben sikerül, de Torint a dada még idejében kimenekíti, s elviszi a faluba. Így kerül Torin mostohaszüleihez, s cseperedik legénnyé. Állandóan ég a vágytól, kalandokról, hercegnőkről álmodik. Egyik nap aztán, mikor szülei a városba küldik, kísérteties jelenetnek lesz tanuja: egy gonosz varázsló kristálytömbbe zárja nevelőszüleit, s az alsó világok egyikébe teleportálja őket. Egy arra járó szerzetestől megtudja, hogy nem lehetett más, mint Lycentia, a gonosz varázsló. Így kezdődnek Torin kalandjai az alsó világokban, ahol fura szerzetekkel és feladatokkal szembesül. Minden szint végén egy kis puzzle-t kell összerakni, hogy kinyíljon a teleport, s továbbhaladhassunk a cél felé, a legalsó világba, Tenebrousba, ahol végül minden jóra fordul.

torin's passage
Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 3MB HD, VGA, CD, SB
85%

CSAK A SZÉPRE EMLÉKEZEM...

El vagyok kenődve, mint a szúnyog a Barkas szélvédőjén. Előttem három kupac levél (kategóriák szerint szétválogatva: szemétbe vele, ide vele, egye fene), az 576 archaikus számai (94 és előbbi) a lábam előtt hevernek, és jobb kezemügyében hű társam, egy gömbölyded tomporú Amstel Bock sörösflaska piheg és várja nedves ajka és kicserepesedett szám szerelmes összetapadását. De mit nekem smár, s mit nekem sör, ha lelkem háborog már, és a sör sem köll.

"A Csevegő sokat változott (negatív irányba). Inkább bájcsevegésre, magamutogatásra és hülyegyerekek élvezkedésére szolgál. A régebbi Csevegőket többször is elolvastam és halálra is röhögtem magam ugyanannyiszor, de a mostaniakat még 1-szer is csak erőltetve tudom végigszenvedni. Ha tartalmaz is önkritikát, szegény levélírót inkább hülyének és balfácánnak tünteti fel. Biztos vagyok benne, hogy ezt a levelet sem fogjátok beletenni vagy legalább megemlíteni... Aláírás: Bába Ákos, Kiskunmajsa"

Lehet, hogy csak én vagyok ilyen lelkiző alkat, de most tényleg magam alatt vagyok. Végignyálaztam vagy 20 újságot, hogy elkapjon az ihlet, s hogy rájöjjek, mi az, ami az olvasók szerint a mostani Csevegőkből hiányoznak és a régiekben megvoltak, de hiába. Közben persze a könnyem folyt a röhögéstől a sok baromság láttán: nem is hiszem, hogy ilyen lököttségekre képes lettem volna. Ahogy így a könnyeimben fürödtem, a sörösflakonnal egyre sűrűbben csókolództam és az 576-ot lassanként 666-nak olvastam, hirtelen a kezembe akadt egy évek óta félrehajított és enyhén pimpósodásnak indult Kretén Magazin. Elég volt a címoldalukat megvizsgálnom és máris U-ba hajlított a röhögés - ők aztán tudnak nevettetni, gondoltam. Bár a címlapunkkal már mi is megfektettünk egyeseket (Duke Nukem helyett Nuke Dukem), de Kreténék legalább direkt csinálták. Beljebb lapozgatva elfogott valami furcsa érzés, ami egyre erősödött és nem hagyott nyugtot, amíg meg nem találtam az okát. Heuréka, megtaláltam...! - sipított mellettem a Juventus szlogenje, és nekem is abban a pillanatban ugrott be a bűvös szó, amely gyógyír minden gondomra: NOSZTALGIA! Igen, ez az az érzés, ami minden jóérzésű emberben megvan és addig dolgoz, amíg felszínre nem tör, hogy megszépítsen minden csúnyácska és félresikerült eseményt, és amely csak a szépre enged emlékezni. Magyarul: divatok jönnek, divatok mennek, de a gyökerek mindig a legkedvesebbek az embernek - és ez az érzés, ha nincs kordában tartva, könnyen a varkasvakság egyenesági leszármazottjává válhat. Ez a hosszú monológ a válaszom azokra a lehangoló és depresszív levelekre, amelyek a mai viszonyokat és a régi szép időket úgy hasonlítják össze, hogy régen minden sokkal poénosabb, hangulatosabb, blablább volt, ma meg minden lepörröbb, dögunalmasabb meg ratyibb.

Jámbor Zoltán Budapestről is hasonlóan érez: "...az a hangulat, amit az olvasók éreznek, ha előveszik a régi számokat, a nosztalgia érzése, s ezt hiányolják, de nyilvánvaló, hogy az új számoknál ezt nem érzik. Majd néhány év múlva."

Ezért hogy a nosztalgikusok ne legyenek elhanyagolva, ezt a Csevegőt kicsit az ő kedvükért amolyan "csak a szépre emlékezem" típusúra gyúrom. Remélem, hogy ezzel egy időre sikerül az ő elvárásaiknak is megfelelnem. Ha a következő hónapban ismét nosztalgiázni akartok, akkor csak lapozzatok vissza ide...



KOPASZKUTYA

*"Hi Zotyesz bratyó! Ez a sajátkezű képsorozat rólam szól. Be mertem vonulni Fehérvárra. Sz*pok, mint az a bizonyos borz. De rá se rántok... Ezután is hű olvasótok, Várhegyi Ferenc".*

Ferkó, az újoncok élete is lehet vidám, eseménydús és izgalmas. Igazad van, hagyd az ilyen pótszereket, mint a "rárántás" másra. Én is voltam kopasz, és mondhatom, nem unatkoztam. Már a sorozásnál történt egy intim jelenet, ezt CSAK NEKED megsúgom. A mi időnkben még sorozóbizottság előtt kellett pucéran megjelenni, akik úgy egy szál lógóban kérdezgették az embert mindenféle politikai beállítottságról, meg érdeklődési körről, majd az egészségügyi tiszt vette kezelésbe az embert. Az fejtől lábig minden porcikáját megvizsgálta a szerencsétlen delikvensnek, majd utolsó napirendi pontként az esetleges bélféreg megtekintése következett. Tudjátok, lehajolás a szappanért, a fekete lyuk kukkolása, ésatöbbi. A sorozóbizottság persze továbbra is ott ül az ember mögött, éberen figyelve a fejleményeket. Nos, esetemben egy kis malőr történt: amikor a szanitéc bemondta a "bokát markolj!" vezényszót, én abban a tudatban, hogy még mindig ott kuksizik mögöttem, merészen lehajoltam és bemutattam neki a barnaságot. Még meg is lengettem a farpofákat (Ebbe nézz, ne tükörbe! - gondoltam magamban). Csakhogy az a dögkeselyű időközben odébblépett és már javában jegyzetelt, miközben én még mindig kevélyen fitogtattam hátsófelemet a sorozóbizottságnak. Csodálod, hogy az egri kommandósokhoz helyeztek le, mint világelső szemüveges csapatfelderítőt?! Mivel a katonatörténeteknek mindig, mindenhol sikere van, ezért elhintek még egyet, hátha bejön ez is. Valamikor az első Computer Karácsonyok idején történt, hogy a jól sikerült találkozó után az 576 stand, úgy ahogy volt, konzumhölgyestül, kecskéstül, Martinostul felvonult B. ZS. laptulajdonos főhadiszállására egy kis ünnepi "ereszdelahajamat"-ra. A jókedvet a csapból is folyó Smirnoff és Absolut Vodka volt hivatott fokozni, a 18 éven felülieknek ajánlott videotermék az adrenalinszintet pumpálta belülről, a Playboy nyuszik pedig a férfiakat, csak éppen kívülről. Mondanom sem kell, hogy addig nagy műgonddal felépített szerelmi bástyáim egy bombázó kiscsaj irányába kártyavárként omoltak össze, amikor kiderült, hogy kopaszkorú katona vagyok. Mellettem persze Martin már a második fiatalkorút rontotta meg, úgyhogy nekem is vigaszt kellett találnom. Keblemre öleltem hát egy nagyon szimpatikus, hoszszú nyakú, karcsú vonalú, de testes Absolut Peppert és kéjesen a fenekére néztem. Hajnali három felé hasított belém a gondolat, hogy nekem 6-kor századsorakozóm lesz Egerben és indulunk egy egyhetes terepgyakorlatra, amiről ugyebár nem illik késni. Búcsút intettem hát a hullámzó embermasszának, s utoljára csak annyit láttam a szemem sarkából, hogy Martin tetkóig turkál egy tömött tubica pulcsijában és mintha a nadrágja alatt egy harmadik lába is nőtt volna. Nos, legurultam hát a ház előtt békésen parkoló kis zöld békámhoz és csikorgó radiálokkal startoltam Eger irányába. Zuhogott az eső, de az istennek nem találtam meg az ablaktörlő kapcsolóját, úgyhogy találomra kapcsolgattam a kezemügyében lévő gombokat: először felfűtöttem a kocsit forráspontig, majd menet közben ráindítóztam, mire végre beugrott, hogy hol találom azt a rohadt ablaktörlő-kapcsolót. Kezdtem megnyugodni, csak kár hogy nem láttam ki a fejemből. Ez később komoly problémához vezetett: a Lánchíd előtti alagútba akartam bekanyarodni, amikor elsuhant mellettem egy tábla. Piros kör, fehér vonallal a közepén. A villámkérdésekben soha nem voltam jó, most is eltartott néhány másodpercig a megfejtés. Abban a pillanatban ugrott be, amikor egy óriási csattanásra, majd az egész autót végigszántó surlódásra lettem NAGYON figyelmes. Egy századmásodperc alatt kitisztult a látásom, a májam úgy szívta fel az alkoholt, mint a tengeriszivacs, szabályosan leparkoltam, majd visszabaktattam a "tett" helyszínére. Az úttesten hevert az áldozat: egy fa terelőpalánk, amit két pózna közé szoktak kitenni az út közepére, hogy jelezzék az abszolut hülyéknek is, hogy erre nem lehet behajtani. Hát igen, pechemre pont éjjel fél négykor mosták az alagutat. Behúzott farokkal iszkoltam el a tetthelyről, a laktanya kapujáig meg sem álltam, úgy kellett lefejtenem az ujjaimat a kormányról, mivel annyira szorítottam őket egész úton. Ha akkor elkapnak, még most is a körlet padlóját tisztogatom egy kétszálú fogkefével.

FIFTI-FIFTI

"Igazán örülnék, ha bekerülnék a Csevegőbe, ugyanis fogadtunk a haverjaimmal egy rekesz sörbe. A haverjaim azt mondták, hogy úgyse kerülök be, meg hogy a Zolee szarik a fejemre (ezt ne tedd!). Ha beteszel a Csevegőbe, akkor küldök neked egy fél láda sört. SCHAFI"

Te nyersz, én nyelek. Kérem megérdemelt jutalmad felét.

GENERÁCIÓS PROBLÉMA

Sokan tették már fel az alábbi velős kérdést, amit Balogh László, Biharnagybajomból is feszeget: *"A Csevegő leveleit tényleg az olvasók írják?"*

Laci, most beletenyereltél a csalánba! Honnan sejtetted meg, hogy kamu az egész? Ha már így alakult, akkor elmondom a titkot: Temesvári Tibi, az 576 programozó agya fejlesztette ki azt a programot, amivel a Csevegő levelei készülnek. A stáb minden tagja összeállította 100 kedvenc szavát; ezek képzik a levéltörzset, innen dobálja össze a program véletlenszerűen a szavakat, majdcsak kisül belőle valami hülyeség. A kód elég profi, az alanyállítmány egyeztetést, a többesszámot, vagy az alanyi-tárgyas ragozást zsigerből keni-vágja. Persze be lehet állítani kusza, enyhén zavart, analfabéta, tökhülye, baromarcú, satöbbi írás-opciókat, s aszerint zagyválja össze a szavakat, gondolatokat a gép. Külön generátora van a megszólításoknak (szasz, csó, mizujs, mi a hányás, stb), a búcsúzásoknak (csőzet, csá, menj a....), az aláíróknak és a lakóhelyeknek. Tibivel már dolgozunk a következő nagy dobáson: a válaszgenerátoron. S hamarosan megszületik a világ első 100%-osan számítógépgenerált csevelye. Azért majd szólok előtte, hátha nem vennétek észre a különbséget. Például biztos nem találnátok ki, hogy alábbi levélrészlet ál, vagy valódi. Elárulom: igazi. Ennyire nagy ökörséget még nem sikerült generálnunk. *"Hányazóra, Zolee? Van egy traktor-alkatrész boltunk. Nincs véletlenül traktorod? Pedig minőségi orosz alkatrészeink (szosztavnaja csaszty) vannak. Kocsis Csaba, Pápa"*

Zolee

DESCENT 2



Az utó küldetések

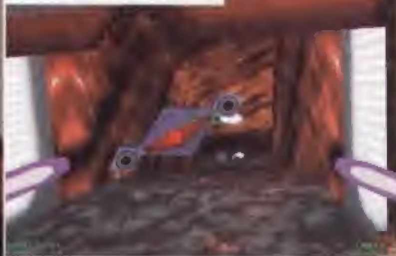
Miután hősünk az előző részben kiirtotta az idegen robotokat a naprendszerünk összes bolygójáról, elégedetten hajózott be a PTMC bázisára, hogy felvegye jól megérdemelt zsoldját. A szerződése alapján az meg is illette volna őt, ám a szerződéseknek általában szokott lenni egy apró betűs záradéka, ami mindig elkerüli az ember figyelmét. Nos, hősünk szerződésében is volt egy ilyen záradék, melynek értelmében - bár már teljesítette a megállapodásban foglaltakat - még 72 óráig köteles úgynevezett utó-küldetéseket teljesíteni. Mivel emberünk persze nem akar búcsút mondani a pénzének, kénytelen ismét szolgálatba állni. A PTMC ezúttal egy másik naprendszerből értesült újabb idegen támadásról, hősünk hajóját tehát felszerelik egy warp drive-val, amivel nyomban útnak is indulhat a Zeta Aquilae felé.



Lassúbb gépeken egészen levehetjük a terep részletességét.



A segédrobotunk mindig mutatja az utat.



Az ellenfelek külsején nem történt sok változás.

A VÁLTOZÁSOK

Ebből a nem túl eredeti történetből gondolom már sokan sejtik, hogy a játékban nincs túl sok változás az előző részhez képest. Nos, nézzük az újdonságokat. Ami rögtön a játék betöltésénél szembetűnik, az a **gyönyörű, filmszerű űrhajós videojelenet**, amihez hasonlót a játék során, a küldetések befejeztével még láthatunk majd néhányat. Grafikailag azonban ezen kívül nem sok változást tapasztalhatunk. Leszámítva azt, hogy ezúttal az egész játékot akár SVGA-ban is játszhatjuk, a bányák teljesen ugyanúgy néznek ki, ugyanazokat a texture borításokat használták.

A játékmenet is maradt a régi: a különböző színű kulcsok segítségével eljutni a bányák reaktoráig, majd miután a reaktort szétlőve beindítottuk az önmegsemmisítő rendszert, a legrövidebb úton - az EXIT feliratú ajtón át - távozni.

A leglényegesebb újítás az az, hogy ezúttal nem vagyunk egyedül. Mindegyik bányában van egy "kalauz" robot, ami általában a kiindulási ponttól nem messze, egy cellába szokott bezárva lenni. Ha az ajtót szétlőve kiszabadítjuk, jelentősen megkönnyíti a dolgunkat, ugyanis mindig megmutatja, hogy merre találjuk a következő kulcsot, a reaktort és a kijáratot, magyarul hogy merre kell mennünk. A robot tehát a tájékozódás gondját leveszi a vállunkról, nekünk csak a csatákra kell összpontosítanunk. A küldetés főbb állomásain kívül ráadásul a SHIFT+a számbillentyűkkel a különféle bónuszokat, így még akár a túszokat is megkerestethetjük vele. Bár gyors mozgásának köszönhetően elég nehezen tatálja el az ellenség, azért vigyázzunk rá, mert nem megsemmisíthetetlen.



A túszok felvétele ezúttal is bónuszt jelent.



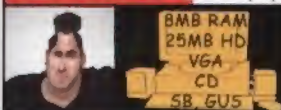
Az energiarácsokat a tőlük nem messze lévő kapcsolókkal lehet eltüntetni.

Lényeges újítás még a kibővített fegyverarzenál. Összesen 20 féle lézer, rakéta, bomba, stb. áll rendelkezésünkre, melyek között a szelektálást egy remek ötlettel oldották meg: ezúttal is az 1-töl 0-ig gombokkal válogathatunk, ám mindegyik billentyűhöz két fegyver tartozik. A fegyvereken kívül van néhány új felszerelés is: az utánégető, a reflektor és a konverter, amivel energiát irányíthatunk át a pajzsba, de csak akkor, ha 100% az energiánk. A bányák felépítésében lényeges változást nem tapasztaltam, egyedül a lézerrácsokat emelném ki, amelyek általában valamilyen értékes tárggyal őriznek, s amiket mindig a közelükben lévő kapcsolókkal lehet kinyitni. Gyakran egyébként az ajtók is kapcsolókkal nyílnak. Jó ötlet volt, hogy a pályákon a lámpák is szétlőhetők, így egész sötétséget csinálhatunk magunk körül. Számomra a leglényegesebb változás a mentés volt, most már ugyanis nem csak a küldetések után, hanem **játék közben is menthetünk.** A játékhoz használhatunk többféle VR sisakot is, s ezúttal is van lehetőség hálózati játékra, akár 8 játékossal.

A Descent 2 tehát végül is '96-os színvonalra lett hozva, ám úgy érzem, hogy ezt leginkább csak a hardware követelményen lehet észrevenni. Igaz ugyan, hogy a játékmenetben sok hasznos dolgot vezettek be, ám a háttérgrafikán többet kellett volna finomítani, hogy ne csak komputer generálta folyosókon, hanem valóban bányákban érezhessük magunkat.



A fő cél ezúttal is a reaktorok felrobbantása.



descent 2

Kiadja: Interplay

8MB RAM
25MB HD
VGA
CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.

87%

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

A NAGYSIKERŰ JÁTÉKTERMI AUTOMATA IMMÁR SATURNON IS HÓDÍT!

Mostanában, amikor egymás után jelennek meg szebbnél szebb 3D-s grafikával készített bunyós játékok, talán egy kicsit idejét múltnak tűnhet egy hagyományos két dimenziós anyaggal megjelenni. Ám hogy ez korántsem így van, annak most fényes bizonyságát nyújtotta a **Capcom** új játéktermi gépe, az **X-Men - Children of the Atom**.

A gép ahogy megjelent, rögtön a közönség kedvencévé vált. A **Marvel Comics** szuperhőseit felvonultatni már eleve félsiker, ám ez persze még kevés lett volna, a Capcom beleadott apait, anyait.

Ami a játékot különlegessé teszi, az a tökéletesen **képregényszerű grafika, a majdnem félképernyőt betöltő hatalmas szereplők**, amik ráadásul csaknem három képernyőnyi magasra tudnak felszökellni. Nos, a nagy sikerű játéktermi gép után immár haza is vihetjük a játékot, ugyanis megjelent a Saturn verzió, és ami igazán fantasztikus, hogy a konverzió az eredeti változat bitenkénti átirata, csupán néhány animációs fázist kellett kihagyni az élvezhetőség érdekében. A játék ettől eltekintve - vagy talán pont ennek köszönhetően - ugyanazt az élményt nyújtja, **az akció roppant gyors**, még a legextrémebb speckók bevetésekor sem lassul le, miközben a CD-ről pedig vadító muzsika szól.

Tíz szereplő közül választhatunk, ebből hat az X-Men csapat tagja, a többi négy pedig a képregény mutánsainak legelvetemültebb gonosztevője. A játékmenetet nem titkoltan a Street Fighter sorozatból vették át, azzal a különbséggel, hogy itt **nagyobb szerepet kapnak a mutánsaink különböző speckói, és a levegőben történő küzdelem.**



A torna győztese még egy főellenséggel, Juggernauttal is összemérheti az erejét, s ha ezt az akadályt is sikeresen veszi, megküzdhet az X-Men csapat legádázabb ellenségével, **Magnetoval.**

Szerencsére a készítők nagy gondot fordítottak arra, hogy **mindegyik szereplő egyéni küzdőstílussal rendelkezzen.** Ennek köszönhető, hogy valóban úgy érezzük, mintha a képregény egyik jelenetének lennénk az aktív résztvevői. Wolverine például - csakúgy mint a képregényben - nagyon gyors, s hosszú karmaival hatékonyan tud küzdeni, míg a robotótus Sentinel robot lassú, nehézkes, ám szinte minden mozdulata halálos. Kezdőknek talán Cyclopsot lehetne ajánlani, álarcának rubinlencséivel ugyanis a szó szoros értelmében gyilkos a tekintete: szeméből lézersugarakat képes kilőni. Ennek a tulajdonságának köszönhetően az egyik legfélelmetesebb X-Men.

AKUMA

A már említett szereplőkön kívül van még egy rejtett karakter is: Akuma, a Street Fighter sorozat főellensége. Kiválasztásához a következőt kell tennünk:

1-es játékos: menjünk a karakterválasztáshoz, és vigyük a kurzort Spiralre. Nyomjuk rajta kb.2 másodpercig, majd vigyük át a következő karaktereken ebben a sorrendben: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Ott várjunk megint két másodpercig, majd nyomjuk le az A, Z és C gombokat egyszerre.

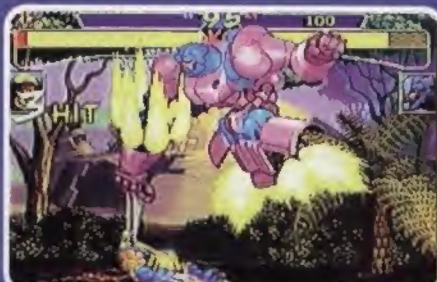
2-es játékos: várjunk két másodpercig Stormon, aztán mozgassuk a kurzort a következő karaktereken át: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, majd várjunk két másodpercig Spiralon, és nyomjuk le az A, Z és C gombokat egyszerre.



JUGGERNAUT

Választhatjuk szereplőnknek Juggernautot is, ehhez mindössze a karakterválasztásnál háromszor kell a joyt a bal felső irányba nyomni. Ekkor megjelenik az arca, és bármelyik gombbal kiválaszthatjuk.





x-men	Kiadja: Acclaim
SEGA SATURN	
91%	

VÉGRE EGY IGAZI KONZOLOS REPÜLŐSZIMULÁTOR!

A múlt számunkban két PlayStationös repülőszimulátort ismertettünk, íme most megnézhetjük mi a helyzet e téren 3DO-n. Nos, hogy tömören fogalmazzunk: mind az Agile Warrior, mind a Warhawk elbújhat a **Star Fighter** mögött, a **Studio 3DO** brilliáns játékkal jött ki.

Lehet ugyan, hogy grafikailag elmarad a már említett játékoktól, és az is lehet hogy a "tálalása" sem olyan látványos, nincs teli olyan sok full motion videoval, de ami a lényeg: **maga a játékélmény feledhetetlen.**


Ez az alacsonyan szálló hatalmas teherhajó könnyű préda lesz.

Grafikailag tehát első ránézésre nem egy nagy durranás az anyag, ám ha azt nézzük, hogy a terepen minden objektum szétlőhető, még a sima füves részeket is kiégethetjük, a tenger meg hullámzik, nos akkor már nem is tűnik olyan rossznak, sőt... A terep kidolgozása leginkább a Bladeforce-hoz hasonlít, ám a képernyőupdate feljavításához most nem használtak semmilyen álcázó, ködös effektust, **tökéletesen ellátni egészen távolra is.**

Összesen 60 bevetés vár ránk a játékban, ám szerencsére a BladeForce-szal ellentétben a StarFighterben nem vitték túlzásba a küldetések hosszát, nincsenek lehetetlen missziók. Némelyik küldetéshez még segítőtársat is kapunk.

Az irányítás egészen egyszerű, inkább egy játéktermi gép színvonalának felel meg, hiszen csupán egy gombbal szolgáltathatjuk a tolóerőt. Ennek ellenére azonban **a gép viselkedése mégis hihetetlenül valósághű**, a repülési élmény maradéktalan. Többféle kameranézet áll a rendelkezésünkre, ráadásul nem csak magunkat, hanem az ellenségeket, sőt a kilőtt rakétáinkat is megcsodálhatjuk a létező összes szemszögből. Meglepő módon ezúttal nem a belső, hanem az "üldöző" nézet a legkényelmesebb. Magunk előtt látva a gépet leheletfinoman tudunk navigálni, egészen szűk helyeken, mint például egy olajvezeték alatt is el tudunk szállni, házak, dombok között manőverezhetünk. A tökéletes élményhez a 100%-ig eltalált hangok is nagyban hozzájárulnak, gépünk például teljesen ugyanolyan robajjal hasítja a levegőt, mint a valóságban, de a lézerek és egyéb fegyverek hangjai is a helyükön vannak.


Íme az anyahajónk. Róla indulunk, s dolgunk végeztével rá kell bedokkolnunk.

Az objektumok kidolgozása és mozgatása szintén minden igényt kielégít, a legkülönfélébb tankok, ágyúk, repülőgépek szórják ránk a lézereiket. **Az ellenséges gépek intelligens manővereket visznek véghez**, s a saját anyahajónkat is mintha valódi emberek irányítanák: megvédi magát, s még segít is a pusztításban. Ennek köszönhetően ha például az a feladatunk, hogy megvédjük őt, már a lézerei irányából tudhatjuk, hogy merről közelít az ellenség. A lövedékek egyébként - ugyanúgy mint a valóságban - nem tesznek különbséget a harcoló felek között, tehát ha mondjuk ellőgy a levegő-levegő rakétánk, és ránk akaszkodik néhány ellenséges gép, nyugodtan csaljuk őket a legádázabb légvédelmi tűzbe.


A sztratoszférán kívül egy műhold vár a megsemmisítésre.

STAR FIGHTER


A nagy rakéták ugyan veszélytelenek, ám a környező SAM állásokat jobb ha kifüstöljük.


Az elpusztításra váró teherhajók mérete tényleg elképesztő.

A programozók egészen fantasztikus ötleteket vittek véghez: például kirepülhetünk a sztratoszférából, s távolról is megcsodálhatjuk az adott bolygót. A robbanások sem csak úgy tessék-lássék vannak megírva, minden objektum másképp robban szét, omlik össze, és mi magunk is különbözőképp törhetjük ripityára a gépünket. Ha például az űrből indulva belefúródunk a földbe, miután megkaptuk az új gépünket, még mindig láthatjuk, hogy néhány dirib-darab itt-ott szállingózik. A játék tehát szinte hibátlannak mondható, csupán egy dolgot tudok tanácsolni: feltétlenül beszerzendő.

star fighter	Kiadja: Studio 3DO
3DO	
93%	

COMIX CORNER

LOBO & JUDGE DREDD - "I KIK YER FACE, SPLEEN"

avagy a brutalitás diszkrét bája

Kezdetben vala a DC és a Marvel, a két nagy testvér. S kezdetben valának a szuperhősök, kiket ez a két kiadó kreált. Akadt itt minden féle és fajta szerzet, mint például Pókember, Vízember, Tűzember, Jégember, Meteorember, Vasember, Denevérember, Gumiember. Szuperhősökben tehát nem volt hiány, s ez tetszett az olvasóknak. Főleg a fiatalabb olvasóknak, hisz akkortájt, a 70-es években még a 10 év körüli srácoknak készültek ezek a tanulságos kis füzetek. Aztán elkezdtek az érettebb korosztályok is érdeklődni e fura műfaj iránt, s megjelent néhány kevésbé hamvas alkotás is az újságárusoknál. Ennek ellenére volt néhány íratlan szabály, amit a komolyabb kiadók mindig igyekeztek betartani. Szuperhős nem onthatott vért és nem gyilkolhatott. A képregényeben fedetlen kebelnek, vagy túlzott erotikának nincs helye. Ezidőtájt a Tarzan történeteknél "durvább" füzetek nem sűrűn akadtak. Hát igen, ez se tegnap volt...

Aztán telt-múlt az idő, s eljöttek a romlott 80-as, majd 90-es évek. Rambo, Evil Dead, Terminator. Egyre durvábbak lettek a filmek, akárcsak a képregények. Már a szuperhősök sem voltak mind ártatlan kiscserkészek, s némelyik képregényben igen rendesen spriccelt a paradicsomlé. Ennek ellenére a klasszikus képregényeket (Superman, Pókember, Batman) egyre többen találták túlontúl gyermetegnek, s egyre többen vágytak valami... véresebbre. Hát, valahogy így született meg Dredd Bíró, s jópár évvel utána Lobo.

Ami **Judge Dreddet** illeti, ő egy akkortájt még jelentéktelennek számító angol kiadó, a 2000 AD gyermeke. Ma egyike a legismertebb és legkedveltebb képregényhősöknek, még Hollywood is megpróbálkozott valami filmszerű izét összehozni róla (ez a próbálkozás mondjuk határozottan felkavarta a gyomromat, mivel a filmvásznon hömpölygő nyáltengernek vajmi kevés köze volt az eredeti történethez...). Valahol a nem is annyira távoli jövőben járunk, a Föld nagy része radioaktív pusztaság, az atomháború túlélői hatalmas metropoliszokban élnek. Mega-City is egy ilyen túlzsúfolt metropolisz, ahol mindennaposak a rablások, zavargások vagy éppen tömeggyilkosságok. A rendet Bírák próbálják fenntartani, akik jóformán korlátlan hatalommal rendelkeznek az átlagpolgárok felett. Dredd Mega City egyik legkönyörtelenebb, leghírhedtebb bírája, aki az esetek túlnyomó többségében fegyverrel szerez érvényt a törvénynek. Mega-City törvényeiről csak annyit, hogy egy közlekedési kihágásért fél év börtön az átlagos büntetés (Dreddnél kétszer ennyi, hacsak az elkövetőt nem végzi ki a helyszínen).

Szóval elég kemény hely Mega-City, s lakói sem piskóták. A Judge Dredd képregények mégsem vesznek el az öncélú brutalitás igen szemléletes ábrázolásában. Nem mondom, az állkapocs gumibottal történő szétzúzásától a Télapó rénszarvasainak hőkövető rakétával való legyilkolásáig van itt minden, de nem ez a lényeg. A Judge Dredd történeteket olvasgatva a fogyasztói társadalom elképesztően cinikus paródiájával szembesülünk, amin csak röhögni lehet. De azt teli szájjal...

És akkor még nem szóltam **Lobo**-ról, a képregények történetének legprimitívebb, legvisszataszítóbb és legbrutálisabb "hőséről". Hogy Lobo pontosan ki is és honnan jön, azt sűrű homály fedi. Foglakozására nézve fejvadász, ami jelen esetben a bérgyilkos finom megfogalmazása. A nyakában fityegő vaskereszt ellenére mindenfajta eszme és politikai irányzat iránt közömbös, egyetlen hobbija a gyilko... akarom mondani, a harc. Ja, meg inni is szeret. Amúgy igazi űrutazó, motorjával buzgón ingázik a különféle lakott bolygók között (jajj!) és szorgosan gyűjti a fejpénzt. Legjobb barátja egy bazinagy, kampóban végződő acéllánc, bár a különféle lőfegyvereket sem veti meg. Született képregényhős, nemde?

És most kapaszkodojon meg a nyájas olvasó: mindezen kapitális ökörségek ellenére a Lobo szerintem egyike a legjobb és legszórakoztatóbb képregényeknek. Tán azért, mert egy pillanatra sem veszi magát komolyan. A felszakadó hasfalak, literszámra fröcskölő vér és megcsonkolt végtagok kusza kavargása ugyanis nem egyéb, mint az olcsó akciófilmek, akcióképregények és akciókönyvek (jajj neked Kazinczy) abszurd paródiája. Szerény véleményem szerint a Lobo képregények hangulatához egy-egy elvadultabb Monthy Python epizód áll a legközelebb.

Hát egyelőre ennyit a képregények két fenegyerekéről. Bár a Judge Dredd és Lobo történetek mind hangulatukban, mind pedig stílusukban igencsak különböznek, én mindkettőt a "megabrutál" műfajba sorolom. Aki egy kicsit is fogékony a csöpögősebb irányzatokra, vagy kedveli az elvetemültebb szatírákat, annak csak ajánlani tudom e sorozatokat. Bár a gyengébb idegzetű szülők/kistestvérek/barátnők elől azért nem árt elrejteni kedvenc Lobo albumunkat...



Ajánlott olvasmányok:

Judge Dredd	Lobo
2000 AD sorozat	Lobo's Greatest Hits (album)
Judge Dredd Vs. Lobo (album)	Lobo's Back (album)
Judge Dredd Vs. Batman (album)	Lobo sorozat





THAT OLD ARMY GAME

Andynek születésnapja van, Woody izgatottan várja, milyen új játék érkezik. A megfigyelő akcióhoz szabadítsuk ki az őrmester katonáit a dobozból, majd lökjük le nekik a kis adóvevőt, és keressük meg a párját. A magasabb helyekre a labdákra ugorva tudunk feljutni.



RED ALERT!

Mielőtt Andy felérne a szobájába az új játékával, minden játéknak vissza kell kerülnie a helyére. A Robotnak és Rexnek a dobozban van a helye, őket a lufival tudjuk beugrasztani. Ha végeztünk, az ágy tetejére kell eljutnunk.



EGO CHECK

Megérkezett Buzz, az új játék, aki azt hiszi magáról, hogy igazi csillagharcos. Buzzal versenyre kélve be kell bizonyítanunk, hogy ő is csak ugyanolyan játék, mint mi. A nagyobb mélységek felett használjuk Woody felhúzózsinórját a kampókba akasztva.



NIGHTMARE BUZZ

Buzz elhiteti a többi játékkal, hogy tud repülni, ami végképp elkeseríti Woodyt. Lefekszik aludni, ám álmában egy óriás Buzz jelenik meg valódi lézerrel. Az óriást megsemmisítve segítsünk Woodynak felébredni élete legrémesebb álmából.



BUZZ CLIP

Andy csupán egy játékot vihet magával a Pizza Planet étterembe, s Woody persze azt szeretné, ha ő lenne az. A rádiós kocsit irányítva Buzzt az asztal mögé kéne belöknünk. Figyeljünk arra, hogy mindig felvegyük a lepottyanó elemeket.



REVENGE OF THE TOYS

Buzz kiesik az ablakon, mire az összes játék Woody ellen fordul. Kerüljük el a többi felháborodott játékot, és - közben a kockákat eltakarítva az útból - segítsünk Rexnek keresztüljutni a szobán.



RUN REX, RUN!

Az összes játék Woody nyomába ered, Rexet meglovagolva tehát ki kell jutnunk a szobából. Természetesen ezúttal is kerüljük a többi játékkal a találkozást.



BUZZ BATTLE

Andy hiába keresi Buzzt, ezért Woody-t viszi magával. A kocsira azonban felkapaszkodik Buzz is, így egy benzinkútnál megállva hőseink megküzdenek egymással. Próbáljuk az abroncsot Buzzra ráütni.



FOOD AND DRINK

Hőseinket ottfelejti Andy a benzinkútnál, ám a Pizza Planet kocsijára felkapaszkodva végül mégis eljutnak az étteremhez. Sikerül álcázniuk magukat, így kell őket keresztülvezetnünk az éttermen. Figyeljünk Buzzra, a leeső ételekre, és a papírrepülőket dobáló gyerekekre.

A FANTASZTIKUS FILMBŐL EGY MÉG FANTASZTIKUSABB JÁTÉK SZÜLETETT!

Az előző számunkban már közöltünk egy rövid előzetes ismertetőt a **Toy Storyról**, az azonos című világhírű film alapján készült játékról. Nos, azóta megérkezett a MegaDrive verzió. Az anyag valóban **minden képzeletet felülmúl**, a platform stílusú részek a remek képscrollozásnak köszönhetően tisztára 3D-s hatásúak, szinte ugyanazt az élményt nyújtják, mint a Clockwork Knight Saturnon. És akkor még nem is szóltunk a valódi 3D-s részekről.
Érdekes egyébként, hogy a játékot ugyanaz a **Traveller's Tales** készítet-







te, akiknek annak idején a bárgyú Puggsyt köszönhettük. Tegyük azonban mindjárt hozzá, hogy a gyönyörűen animált, renderelt figurák leginkább a filmért is felelős Pixar keze munkáját dícsérik.

A játékban Woodyt, a rongy-cowboyt irányíthatjuk, s a film eseményeit követve 18 többségében oldalra scrollozódó pályán kell átvergődnünk. Szerencsére az előzetes hírekkel ellentétben **a játékból nem hiányzik a continue opció sem, sőt időnként pályakódokat is kapunk.**
Hát akkor lássuk a pályákat! Ha esetleg elakadnátok, ajánlom figyelmetekbe a Cinkelt Lapokat!



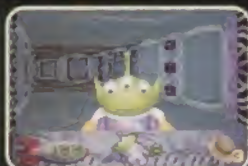
INSIDE THE CLAW MACHINE

Buzz a karos játéknyerő automatát egy űrhajónak nézi, s nyomban belemászik. Woody persze nélküle nem térhet haza, ezért utána ered. Próbáljuk a gépben megtalálni Buzzt.



REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

Ez egy Doom stílusú szint. Ahogy a címe is mutatja, itt valóban a gép belsejében találjuk magunkat. A gépben elveszett földönkívüli figurák megkeresése a cél, majd vigyük őket a többiekhez. Minél hamarabb végzünk, annál több csillag a jutalmunk.



THE CLAW!

Woody rémülten fedezi fel, hogy a géppel épp a gonosz Sid kezd el játszani, aki arról híres, hogy kínozza a játékait. Az idegen figurákat a karnak ütve mentsük ki Buzzt a gép karmából annyiszor, hogy elfogyjon Sid pénze.



SID'S WORKBENCH

Sid végül mégis kihalássza a gépből mindkét hősünket, s otthon mindjárt hozzá is lát Woody kínzásához. Segítsünk Woodynak elmenekülni az asztalról és főként Sid nagyítója elől.



BATTLE OF THE MUTANT TOYS

Sid kimegy a szobából, tehát gyorsan meg kéne keresni Buzzt, és kereket oldani. Vigyázzunk Sid mutáns játékaival. Felfelé a kampókba kapaszkodva haladjunk.



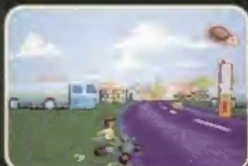
ROLLER BOB

Buzz hátára Sid egy nagy rakétát köt, és már készülődik is a kilövésre. Woody a mentési akcióhoz segítségül hívja a mutáns játékokat, ám még egy dologgal szembe kell néznie: Scuddal, Sid kutyájával. Roller Bob hátán szökjünk meg Scud elől!



DAY-TOY-NA

A játékoknak sikerül ráijesztenie Sidre, ám ünneplésre nincs idő, mivel Andyék költöznek, és a teherautó már el is indult. Woodynak még sikerül elérnie a kamiont, így a rádiós kocsit használva visszamegy Andyék házához, hogy felvegye Buzzt. Itt is gyűjtsük az elemeket, nehogy kimerüljön a kocsi.



LIGHT MY FIRE

Felvettük Buzzt, most már csak vissza kéne jutni a teherautóhoz. Továbbra is szorgalmasan gyűjtsük az elemeket.



ROCKET MAN

A kocsi nem elég gyors, meg kell gyújtani Buzz hátán a rakétát. Egy repülős rész következik, s ha hőseinknek sikerül utolérniük Andyék kocsiját, többé már nem is lesznek elveszett játékok...



"Semmi sem olyan jó, mint amilyennek előzőleg tűnik." GEORGE ELIOT

EGY
A SÖTÉT

AZ ELSŐ NAP

Tia tudta, hogy baj van. Beteg teste tüzelt a láztól, de mégis fel kellett kelnie. Japán származása nem engedett kifogást, ha gyors cselekvésre volt szüksége. Nagy nehezen kidülöngélt az egészségügyi részlegről és felmérte a társalgó állapotát. A robbanás itt nem tett kárt. Robbanás...

Igen, volt robbanás, de nem tudta, hogy mikor és hol. Feje lüktetett, nem emlékezett minden részletre. Tudta, hogy ötödmagával egy űrállomáson van és halványan emlékezett, hogy egy nagyobb dózisú sugárzás miatt betegedett meg. Sokáig feküdt eszméletlenül. Halvány emlékképei maradtak csak, de inkább foszlányok. Valami történt. Robbanás. Valakik veszekedtek és aztán a robbanás. Eszébe jutottak a társai. Rápillantott a monitorokra. Megdermedt. A komputer szerint a felső szinten a silókapu tárva-nyitva állt, a külső burkolaton hatalmas lyuk tátongott. A biztonsági rendszer automatikusan elzárta a lakószinttől. De akkor hol vannak a többiek?

Révetegen bepötyögte a kérdést, de már sejtette a választ. Tia Flaherty ájultan esett össze, amikor a komputer közölte, hogy rajta kívül nincsenek élőlények a bázison.

A MÁSODIK NAP

Mindenki meghalt, amíg én itt feküdtem. Halottak és talán miattam. Tia megpróbálta elhessegetni nyomasztó gondolatait és tisztán gondolkodni. Kávét szürcsölt a konyhában és igyekezett rekonstruálni a történteket. A délelőtt nagy részét a számítógép kikérdezésével töltötte, de sok újat nem tudott meg. Kora reggel, miután magához tért, első dolga volt, hogy megbizonyosodjon egyedüllétéről. Megpróbált feljutni a sérült irányító szintre, de a rendszer csak a hiba kijavítása után adott volna engedélyt a zsilipkapu megnyitására. Tia már jobban érezte magát ahhoz, hogy megkísérelje kívülről megközelíteni és befoltozni a repedést. Azonban az egyetlen maradék szkafander oldala végig volt hasítva, mintha valaki direkt vágta volna fel. Most már mindegy. Ha valaki lett is volna odafönt, már rég halott lehetett. A nagyobb baj az , hogy a rádió ott fent volt és a következő váltás csak négy-öt hónap múlva érkezik. Tia már a gondolattól is megborzongott, hogy ezen a halott helyen több hónapot lehúzzon egyedül. Hajója nem volt, el nem mehetett.

Konzervkaját vett elő és miközben evett, próbálta összerakni a részleteket.

Elmélete szerint szivárgást észleltek a vezérlő szinten. Talán tűz ütött ki és minden emberre szükség volt. Akkor történhetett a robbanás. Ez mindenesetre megmagyarázná a szkafanderek eltűnését. Az sem kizárt, hogy ütköztek valamivel.

Tia nem sokat evett. A maradékot bedobta a hulladék feldolgozóba és visszament az összekötő folyosóra. A felső szintre vezető zsilipajtónál azonban megtorpant. Furcsa! A számgép szerint becsukódott a silóajtó. Tia úgy emlékezett, hogy az is nyitva volt. A siló közvetlenül az irányító mellett helyezkedett el. Innen lehetett felbocsátani kisebb műholdakat és egyéb csillagászati műszereket. Kis méretű zsilipajtó választotta el a vezérlőtől és a komputer jelzése alapján ez most zárva volt. A repedés emellett tátongott.

Mindegy, gondolta a lány. Talán az automatika megjavult. Vagy megkergült. Odafent nincs senki!

Aznap éjjel rosszul aludt. Rémálmai voltak. Gyakran arra riadt, hogy nincs egyedül. Valaki figyeli. Egy halott, szkafander ruhában, aki föntről jött és csak arra vár, hogy...

A HARMADIK NAP

Tia fáradtan ébredt a szörnyű éjszaka után. Rutinosan ellenőrizte a bázis önfentartó rendszerét, a gravitációs berendezést és minden egyebet, amit megtanult a kiképzése során. Szerény reggelije után, aminek fele ismét a szemetesben kötött ki, megnézte az űrruhát. Sajnos nem tudta megjavítani, ezért körülnézett a raktárban, hátha rábukkan valami használhatóra. Olyan anyagokat keresett, amivel meg tudja javítani a szkafandert, vagy egy rádiót rögtönözhet.

A sötét kis helyiségben nagy rumli fogadta. Néhány polc leszakadt és rengeteg apróság hevert szanaszét. Mintha kerestek volna valamit. Tia elszorult szívvel gondolt barátaira. Micsoda pánik lehetett itt!

Szegénykéim! Mindannyian remek szakemberek voltak. A lovagias Trey, a parancsnokuk, aki állandóan vicceket mesélt. Morgan doki, a nagy szoknyavadász. Aranyos kis öreg ember volt, még a durva modora ellenére is. Aztán Beth, a másik lány. Szegény drágám, úgy szeretett élni! Vagy az a hülye Kiminsky, a mérnökük, aki állandóan ugratta őket. Jaj, Istenem! Nathanről egészen elfeledkezett. Milyen fiatal volt az a srác. És jóképű is...

Emberek voltak. Emberek akik küzdöttek, szerettek és gyűlöltek. Most pedig végük. Kész. Ennyi! Lehet, hogy egy perc alatt meghaltak mindannyian!

Tia nem akart többé rájuk gondolni. Így is nagyon egyedül volt. Félelmetesen egyedül. Gyors mozdulatokkal felszedett néhány holmit a földről és feldobálta valamelyik polcra. Mintha verekedtek volna idebent, suhant át agyán a gondolat, de aztán el is vetette. Ugyan miért verekedtek volna?!

Az egyik sarokban észrevett egy napsisakot. Olyan volt, mint egy sima űrsityak, de ennek üveg felületét úgy képezték ki, hogy viselője nappal szemben is láthasson mindennemű károsodás nélkül. A védő réteg miatt kilátni lehetett ugyan, de belátni már nem. Fényes tükrös részén Tia saját arcképébe bámult. Eszébe jutott, hogy akár egy levágott fej is vigyoroghat odabent. Kezdett félni. Állandóan figyelő szemek kereszttüzét érezte magán. Undorodva tette le a sisakot és gyorsan kihátrált a raktárból.

Tia dolgozni kezdett, nem akart a magányra gondolni. Kicserélt egy relét a hibajavító rendszerben és megnézte, mihez kezd a program a felső szinten. Megijedt. A rendszer szerint a hibaforrás megszűnt!

Ellenőrizte még egyszer és még egyszer. A számítógép valahányszor zöld jelzést adott. Engedélyezte a behatolást.

A NEGYEDIK NAP

Tia mára halasztotta a felső szint megtekintését. Előző nap nem érzett magában megfelelő erőt hozzá. Nem tudta mit talál majd ott, ahol a robbanás történt...

Egy átvirrasztott éjszaka után végre a zsilipajtó elé állt. Pőrén érezte magát az űrruha nélkül, de nem tehetett mást. A komputer szerint ismét rendben volt a vezérlő, ami egyet jelentett a rádió használatával és a szabadulással is.

Mindezzel együtt kétkedve bámult az ajtóra és zavaros gondolatok suhantak át az agyán. Hihetetlen volt, hogy a rendszer még hibásan is rendbe vágta a vezérlőt. Mert ugyebár fent nem lehetett senki aki befoltozza a lyukat. Igaz?!



EDÜL
SÉGBEN

K ÚJABB REMEKE



Legfeljebb néhány halott. Akik csak rá vártak...

Tia hirtelen a homlokára csapott. Hát persze! Javító robot is van a világon. Megkönnyebbülve pötyögte be a nyitókódot és szinte megváltásnak érezte az enyhe légfuvallatot, ami a légmentesítéskor kicsapott. A monitoron ellenőrző program futott át, majdnem minden rendszer száz százalékos volt, a gravitációs berendezés, a nyomás kiegyenlítő, hibajavító, stb.

Az ajtó félrecsusszant, Tia lelkesen lépett az első lépcsőfokra, aztán... ...felsikoltott. Hatalmas termetű fehér démon rontott rá föntről, lapát kezei mohón kaptak felé. A lány sikított és megpróbálta lelökni magáról támadóját. A lidérc lenyeklett róla. Tia remegve nézte. Nem démon volt, hanem az egyik halott társa, védőruhában. Szörnyű látvány volt. A sisak üvegét sötét vörösre festette az alvadt vér, így nem látszott, ki van belül. A ruha anyagának repedéseiből is vér szivárgott. Mintha valaki direkt felszabdalta volna a védőöltözetet.

Ez az ember egyszerűen szétrobbant a ruhában! A nyomástól, a robbanás után! Szétroppantotta a vákuum! Jézus!

Tia megpróbált nem hányni. Magára zárta a zsilipet és felment a vezérlőbe. Bent hasonló látvány fogadta, azzal a különbséggel, hogy itt több volt a hulla. Mindenütt vér volt, Tia nem győzte kapkodni a fejét. Volt olyan, akin nem is volt sapka, a feje nem volt sehol. Szétdurrant!

Tia keresztülrohant a termen. Megnézte a javító robotot. Alig működött. A lány most már komolyan félt. Mi a jó fene folyik itt?! Ki javította meg a repedést, ha nem a robot? Ki jár itt?!

Lassan nyugalmat erőltetett magára. Gondolkodj! Először is belátta, hogy nem feltétlenül kellett külső beavatkozás a hibajavítónak, különben is lehet, hogy a robot csak most purcant ki. Oké. Nyugi. Megszámolta a halottakat. A kintivel együtt öt. Tehát mind halott. De ha még nemrég éltek? És miattam...Elég! Na jó. Tia lecsillapodott. Megnézte a külső kamera felvételeit. Úgy látta, hogy egy aszteroida csapódott a silóba és ez nyitott rést a burkolaton. Ez megmagyarázza miért maradtak a holttestek az irányítóban. De azt nem, hogy miért halt meg mindenki a védőruhákban is. Hirtelen történhetett, valakinek még ideje sem volt felvenni a sisakot.

Ellenőrizte a holttesteket. Egy kivétellel mindnek szakadt volt a ruhája. Az egyik hullán azonban mást is látott. Pici, égett lyukacska a ruhán. Várjunk csak! Felpattant és a biztonsági szekrényhez rohant. Feltépte az ajtaját. Üres volt. A röntgenpisztolyokat elvitték. Mi történhetett itt? Ezek kinyírták egymást...

Jó ég! Még rám fogják, hogy...

Azonnal a rádióhoz rohant, de hiába próbálkozott bármelyik frekvencián, egyik sem felelt. Tia nem bírta tovább és visszament a lakó szintre. Gondosan bezárta a zsilipet maga után. Még a kódot is átírta.

A lány úgy döntött, hogy lepihen és a kabinjába indult. Lába elakadt valamiben. A hulla volt, amelyik ráesett. Tiának sikítani már nem volt ereje. Szó nélkül elvonszolta a tetemet az egyik hűtőkabinhoz és bezárta. Fáradtan vánszorgott a szobájába. Még beteg volt.

AZ UTOLSÓ NAP

Tia ismét rosszul aludt. Félt. Még félálomban volt, amikor egy csizmás lábat látott közeledni. Valaki volt nála és figyelte. Felriadt. Szerény reggelije után ismét felment a vezérlőbe. Azzal ütötte el az időt, hogy rendet rakott. Próbálta megjavítani a rádiót, de nem sikerült. A kinti egység hibásodott meg, de űrruhája, amivel ki mehetett volna, nem volt.

Akkor ennyi. A holttestekhez nem nyúlt és nem is nézett rájuk. Majd később.

Előbb jobban körül akart nézni a bázison. Éppen a roncsok alól próbált kikotorni valamit, amikor észrevette a kapitány egyik jelentését. Alig volt olvasható a rászáradt vértől. A legénység egyik tagjáról szólt.

"...lógiailag alka..atlan, javaslom .....helyezését ill.... relését... súlyos pszichózisra vall,.... egyes para..id vis...dés..."

Tia nem tudta elolvasni, hogy kiről írta Trey, de ez egy komoly pszichiátriai jelentés lehetett valakiről. Valakiről, aki esetleg volt elég őrült ahhoz, hogy tönkretegye a ruhákat...vagy, hogy...

Tia megdermedt. Ereiben megfagyott a vér. Sikítani akart. Megszólalt az a hang, amelyiknek nem szabadott volna. ÉLETJELEK! A lakószintről!

Egyik felismerés követte a másikat. Tia remegni kezdett. Él! Él! Ő tette. Megölte őket! És itt van! Jézus! A zsiliphez rohant. Fegyvere nem volt.

Nyugalom! Gondolkozz! Megölte őket. Itt fönt. A robbanás akkor történhetett, ami azt jelenti, hogy a zsilip a nyomás ingadozás miatt automatikusan bezárt.

Ő pedig bent rekedt. Nem volt más választása, befoltozta a lyukat, hogy kijöhessen. De a zsilipet csak kívülről lehet nyitni vészhelyzetben, egészen az első megnyitásig! És ki nyitotta ki először? Én. Francba! Már várt rám! Tudta, hogy jövök a rádió miatt, csak várnia kell. A szemét! Tudta, hogy lent nem maradt védő ruha, ezért javította ki a repedést! Vagy fogytán volt a levegője!

Tia körberohant és ellenőrizte a halottak oxigén palackjait. Mind üres volt. Szóval ezt használta a rohadék! Amikor végzett a foltozással, stabilizálódott a nyomás, a hőmérséklet és szépen kisétált... Nem, nem jöhetett ki! A zsilipet csak én nyithattam ki, utána pedig megváltoztattam a kódot, vagyis az első megnyitás után sem tudott kijönni! Tehát az első kinyitáskor juthatott csak ki, de én bezártam magam mögött az ajtót. A szellőzőjáratokon sem mászhatott ki, ahhoz túl keskeny. Ide föl szervizcsatorna nem vezet. De akkor hol ment ki?!

Villámcsapásként érte a felismerés. Galaxis! Én engedtem ki! Én!

- A szkafanderben volt! - suttogta rémülten maga elé.

Azt hittem, halott! Nem voltak életjelek. És az a sok vér. Talán a nyomáskülönbség miatt eleredt az orra, talán még el is ájult. De akkor miért volt lyuk a ruháján? Lehet, hogy csak az utolsó pillanatban szakadt ki. Nem. Tudod, hogy ez nem igaz! Direkt csinálta. Átöltözött! Felvette az egyik halott szkafanderét. Emlékszel? Egy teljesen ép volt. Becsapott! Nem ő vérzett, hanem a hulla, akit a saját ruhájába dugott! Már várt rád! És most...

... nincs ruhád, hacsak bele nem bújsz a halottéba. Tudod miért kell belebújnod? Mert ha most kinyitja a silót, akkor rád zár a zsilip és te is...

Nem! Rémülten pötyögte be a kódot és várt. Mi van ha átírta?! Nem, nem tehette!

A zsilipajtó hirtelen feltárult. Tia szinte kirepült rajta, úgy szaladt. Elrohant a hűtőkamra mellett, benézett. A ruha bent hevert, de ő már akkor is kijöhetett, amikor Tia fent volt. A lány a konyhába ment és felkapott egy kést. Sietve belépett a társalgóba és felüvöltött. Saját magával nézett farkas szemet.

- Hello kedves!

Ott állt előtte a gyilkos joggingban, kezében a röntgenpisztollyal, fejében a napsisakkal.

Tia nem láthatta, ki van a sapka mögött. Csak saját rémült képét bámulhatta.

A gyilkos hangja eltorzult. Ez nő vagy férfi?

- Ki vagy te?

A sisakos fej merőn bámulta, de nem felelt. Némán hátrált az asztalig és leült. Intett Tiának, hogy tegye le a kést. A lány remegett. Lassú mozdulattal engedte el egyetlen fegyverét. Aztán...

... mint a villám lendült az áramkörkapcsoló felé és lecsapta a fő áramkört. Ezzel működésbe lépett a tartalék, de a gravitációs berendezés leállt. Az ajtó bezáródott, a lámpák kialudtak, helyükbe a vörös színű pótfény lépett.

A gyilkos későn kapcsolt. Felugrott és lött, de mivel megszűnt a gravitáció, a hirtelen mozdulattól szinte felkenődött a hátsó falra. Pisztolya a levegőben úszott. Mellette kávésbögre lebegett, hosszú fekete masszát vonva maga után. A napsisakos is megemelkedett, most már óvatosabb volt. Félresöpört maga elől néhány lebegő kártyalapot és Tia felé evickélt. A lány a kést kereste, ami elég távol került tőle. Hirtelen oldalba kapta a gyilkos és dulakodni kezdtek. Óvatos, széles mozdulatokkal küzdöttek, ide oda csapódtak az asztal fölött, majd megállapodtak az egyik falnál. Egy sakktábla vonult el mellettük, a kés közvetlen föléjük került. Tia fal akart nyúlni érte, de támadója kegyetlen erővel maga alá gyűrte. Hiba volt. A lány ujjai megtalálták az áramkör kapcsolót és mialatt a gyilkos fojtogatta, Tia visszakattintotta a főáramkört.

Fények gyulladtak ki, a grav-berendezés dolgozni kezdett. Minden a földre esett. A kártyák, a sakktábla, a kávé immáron folyadékként loccsant szét a padlón. Tia háta nagyot reccsent, beverte a fejét is, amikor földet ért és ráesett a napsisakos gyilkos. A támadó szusszant egy utolsót és meghalt. A hátából az a kés állt ki, amelyik fölöttük lebegett. Tia felsóhajtott, undorodva bámulta tükörképét és kibújt a holttest alól. Nem akarta látni az arcát. Felszedte a röntgenpisztolyt és kiment a társalgóból. Új kódot kért és aludni ment.

Saját kabinját is újrakódolta és kimerülten hevert végig az ágyán. A pisztolyt párnája alá tette. Azonnal elaludt.

HIVATALOS JELENTÉS

- részlet -

...ezt megtudta és mindenáron meg akarta akadályozni a pszichiátriai jelentés elküldését. Amikor értesült az aszteroida közeledtéről, robbanó tölteteket helyezett el a siló néhány pontjára és szándékosan megrongálta a védőruhák felületét. Az ütközés elkerülhetetlen volt, de nem volt olyan erejű, hogy az letaszította volna pályájáról a bázist. A kapitány minden embert felrendelt az irányítóba és felkészültek az ütközés okozta károk elhárítására. Ekkor derült ki, hogy valaki szabotázsra készül és a kapitány ismervén az elkövető elme állapotát, azonnal kérdőre vonta. Az elkövető erre pisztolyt rántott és rálőtt...

BallPark

Azt hiszem, a logika kezd kimenni a divatból. Egyre több verekedős, lövöldözős, autós játék jelenik ugyanis meg, míg a jó öreg "észjátékok" szinte teljesen eltűnnek a színről. Nos, ezen próbálunk meg segíteni az 576 KByte kiadásában megjelenő, **100%-osan hazai fejlesztésű** Ballparkkal, amelyben a régi, jól bevált, golyók terelgetésére épülő játékok hagyományát szeretnénk feleleveníteni.

A Ballparkban feladatunk az egyre bonyolultabb terepeken **megadott számú golyó célba juttatása**. A golyókat csak kijelölt pontokra tehetjük le, majd beállíthatjuk a "lökés" irányát. Ha minden golyót elhelyeztünk, azok elindítása után természetesen már nem avatkozhatunk közbe. Miután lehelyeztük őket, négy indulási irányt adhatunk meg nekik. Ha két golyó egymásnak ütközik, két dolog történhet: ha ellentétes irányba mentek, szabályosan visszapattannak, míg ha oldalról kapták el egymást, átlósan, tehát szabálytalanul pattognak, ám így is beeshetnek a célba. Ha azonban bármelyik golyó bombával ütközik, mindkettő felrobban. Természetesen az egymással való ütközés is lassítja például a vasgolyót.

Egyes pályákon nem csak golyókat, hanem **elemeket is elhelyezhetünk, úgymint sarkokat, sima kockákat és indítólyezve a golyók át tudnak haladni rajtuk**, nem esnek bele és akadnak meg. Néha nem árt a golyókat az ellenkező irányba indítani (ha például fal mellett állnak), mert így időt nyerhetünk, és esetleg csak így tudják a kereszteződésnél egymást kikerülni a golyók. Ez természetesen főleg gumigolyóknál alkalmazható.

Néhol megtévesztő helyen vannak elhelyezve a mágnesek, szögek. Egyáltalán nem jelentik ezek azt, hogy a vasgolyókat vagy a lufikat ezek közelében, bombákkal bonyolítva kell elhelyezni. Sokkal hasznosabb, ha inkább jól körülnézünk, mert például a célpont mellett közvetlenül van egy indítópont, ahonnan a problémás golyók azonnal a célba juttathatók, helyükről pedig "immunis" egységek indíthatók.

A képernyőn a golyók és az elemek mellett ikonok is helyet kaptak: a GO és az X ikon, melyek közül az egyikkel természetesen a golyókat indíthatjuk, a másikkal pedig a kezdeti állapotot állíthatjuk vissza. A Menü ponttal a kezdőképernyőre léphetünk vissza, hol a hangokat, a nehézséget és a pályát állíthatjuk be.

Igen ígéretes játék születésének lehetünk tanui. Bár az ötlet nem teljesen új, ez a játéktípus annyira elfeledetté vált az utóbbi időben, hogy kuriózumként hat, és kellemes színfolt a játékpalettán. Hanghatásilag színvonalas teljesítményt nyújt, a grafika kedves, a célnak tökéletesen megfelelő. Itt a hangsúly ugyanis nem a látványon és a körítésen van, hanem az **agymunkán**. Abban pedig nem lesz hiány.


Szőnyegbombázás a dominópályán.


A kereszteződésekben fontos az időzítés.


Ez a lufi bizony kifújt.

(column text continued from above:) **helyeket**. A sarkokat nem forgathatjuk, ez van, ezt kell szeretni. A pályán eleve elhelyezett elemeket nem lehet felvenni, mozgatni. Néhol lyukakat is találhatunk, **ezekbe bármilyen elemet (tehát sarkat is) he-**

Ismét egy 576 KByte fejlesztés!

- Bomba (fekete, kanóccal): bárminek ütközik (fal, másik golyó), azonnal felrobban, és megsemmisíti az akadályt is. Ugyanez történik akkor is, ha magasabb helyről esik le. Sarokelemekkel lehet terelgetni, feltéve, hogy a ferde részéhez ér hozzá (majd megértitek), mivel ha hátulról ütközik bele, azt is felrobbantja. Ha egy nagyobb oszlopba ütközik, csak a legalsó téglát robbantja fel, így utána a levegőben álló elemek alatt elfér egy golyó. Magasról leesve egy téglányit repül, tehát kettővel odébb robban fel.
- Lufi (rózsaszín): repülve indul, magasról leesve képes minimális akadályokat átugrani. A szögeságy esküdt ellensége, azonnal kidurran tőle. Sarokelemekkel terelhető. Lassabban mozog, mint a társai, így azok esetleg utolérhetik.









- Vasgolyó (kék): elég rugalmatlan, falaknak ütközve fokozatosan lassul, végül megáll, újra meglökni ilyenkor nem lehet. A pályákon elhelyezett mágnesek közvetlen közelébe kerülve azonnal megáll, és hozzátapad ahhoz (mindegy merre néz a mágnes, minden irányból vonz). Ha magasról esne le, szintén lassul, és tompán pattan egy-kettőt, ez azonban nem elég ahhoz, hogy falakat ugorjon át.
- Gumigolyó (zöld, napszemüveges): igen pattogós típus, ütközések nem lassítják. Magas helyről leesve képes alacsonyabb falakat átugrani, minél magasabbról esik le, annál nagyobbat pattan vissza. Nem zavarja a szögeságy, sem a mágnes.







Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

AMNIOS	1999	
ARCHER M.S POOL	2999	
BANSHEE-A1200	4999	
BIRDS OF PREY	2999	
BLACK CRYPT	2999	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
CAMPAIGN	2999	
CANNON FODDER	2999	
CHAOS STRIKES BACK	1999	
COLONIZATION	6999	
CONQUEROR	899	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	2999	
DYNASTY WARS	999	
EUROPEAN FOOTB. CH	2999	
F29 RETALIATOR	2999	
FIFA INT. SOCCER	6999	
FOOTBALL GLORY	2999	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
MENACE	999	
NIGEL M WORLD CHAMP	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT RUN	1499	
OUT TO LUNCH	2999	
OUTRUN EUROPA	1999	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
PREMIER MAN. 3 MULTI EDIT	2999	
RISE OF ROBOTS A500+	4999	
ROAD RASH	2999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SHADOW FIGHTER AGA	2999	
SHADOW WORLDS	2999	
SIERRA SOCCER	3999	
SPACE HULK	2999	
SPERIS LEGACY AGA	4999	
SUBWAR 2050 AGA	4999	2999
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TREASURES OF SAVAGE F	3499	
TURBO OUTRUN	1999	
TURRICAN	1999	
UFO AGA	4999	2999

CD32 PROGRAMOK

AKIRA	7999	3999
ALFRED CHICKEN	4999	2999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	2999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTER KARATE +	2999	999
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LOTUS TRILOGY	4999	
NIGEL MANS WORLD CHAMP	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	3999	
SHADOW FIGHTER	5999	
SPERIS LEGACY	4999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	5999	
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SUPERFROG	3999	2999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
WORMS	5999	
ZOOL II	4999	3999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	
ACROJET	699	
ALIEN 3	299	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BLUE BARON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	
CRACKDOWN	699	
DELTA	499	299
DOUBLE DRAGON	599	
DRAGONS OF FLAME	699	
F1 TORNADO	699	
FLIMBO S QUEST	699	
FORGOTTEN WORLDS	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GEMINI WINGS	699	
GO FOR GOLD	699	299
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	499	
LED STORM	699	
LEMMINGS	1099	
MC DONALD LAND	299	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX IV	699	299
MULTIMIXX V	699	
MYTH	599	
NIGHTSHIFT	699	299
NINJA COMMANDO	499	299
NINJA RABBITS	599	
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	899	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SILKWORM	699	
SKATIN USA	699	
SOCCER DOUBLE 2	699	299
SOCCER DOUBLE 3	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	899	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TITANIC BLINKY	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	699	
WINTER GAMES	699	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

A KATÉLY	999	
ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	599	
BUDOKAN	999	
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	599	
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS ESPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
NEWCOMER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	499	
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	499	
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGE M NINJA TURTLES	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	
KENDO RAGE	7900	5900
OPERATION LOGIC BOMB	7900	5900
PUSH OVER	5900	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	7900
X KALIBER 2097	8900	

SNES PAL CARTRIDGE-OK

90 MINUTES	12900	
BATMAN AND ROBIN	11900	
BIG SKY TROOPER	11900	
BLACKTHORNE	7900	
BOOGERMAN	12900	
BRUTAL	9900	
CAPTAIN COMMANDO	9900	
CHOPLIFTER III	9900	
CRAZY CHASE	9900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DONKEY KONG COUNT	12900	
DONKEY KONG COUNT 2	14900	
DOOM	11900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
FIFA 96	12900	
FIREMEN	7900	
FLINSTONES	9900	
GHOUL PATROL	7900	
ILLUSION OF TIME	7900	
JOE AND MAC 3	9900	
JUNGLE STRIKE	12900	
KILLER INSTINCT	11900	
KIRBY S GHOST TRAP	6900	
LOST VIKINGS	9900	
MECHWARRIOR 3050	11900	
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900	
MICRO MACHINES	9900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NHL 96	11900	
NIGEL MANSELL GP	9900	
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900	
PARODIUS	6900	
PINBALL FANTASIES	8900	
PINK PANTHER GOES TO H.W	9900	
POP AND TWINBEE	8900	
PREHISTORIK MAN	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
PRINCE OF PERSIA	7900	
REVOLUTION X	12900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900	
SEAQUEST DSV	11900	
SEPARATION ANXIETY	12900	
SIM CITY	HNJ	
SPIDERMAN TV	7900	
SUP. MARIOLAND 2 YOSHI ISL	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	9900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER MARIOKART	7900	
SUPER MARIOWORLD	7900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
TETRIS 2	7900	
THE MASK	9900	
TINY TOON BUSTER L	7900	
URBAN STRIKE	9900	
VORTEX	5900	
WATERWORLD	9900	
WEAPONLORD	12900	
WOLVERINE	7900	
WRESTLEMANIA ARCADE	9900	
X KALIBER 2097	9900	
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	6900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	6900	
ALIEN 3	HNJ	
ANIMANIACS	6900	
ASTERIX	6900	
ASTERIX AND OBELIX	6900	
BUBSY II	6900	
BURAI FIGHTER	4900	
DESERT STRIKE	6900	
DONKEY KONG LAND	6900	
DUCK TALES 2	6900	
EARTHWORM JIM	HNJ	
F1 RACE	4900	
FERRARI GP	HNJ	
JUNGLE STRIKE	6900	
KIRBY DREAM LAND	5900	
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	
KIRBY S PINBALL LAND	5900	
LION KING	6900	
MEGA MAN IV	6900	
MICRO MACHINES 2	6900	
MORTAL KOMBAT II	6900	
NBA 96	7900	
NBA JAM	HNJ	
NHL 95	6900	
NIGEL MANSELL	6900	
PINBALL MANIA	5900	
POWER RANGERS	6900	
RACE DAYS	6900	
SMURFS	6900	
SPACE INVADERS	4900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPE R MARIO LAND	4900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
SUPER MARIO 2	5900	
TERMINATOR 2	HNJ	
TESSERAE	3900	
TETRIS 2	5900	
WARIOLAND	6900	
WATERWORLD	6900	
WORMS	6900	
WWF RAW	4900	

32 X JÁTÉK CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	
BUBBLE AND SQUEAK	7900	5900
DR ROBOTNIK S MEAN M.	7900	5900
NFL FOOTBAL94	5900	
OUTRUNNERS	9900	5900
SOCKET	7900	
SUBTERRANIA	9900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	6900	
ALADDIN	9900	
ALIEN 3	7900	
ASTERIX	7900	
ASTERIX POWER OF GODS	9900	
BALL Z	5900	
BARNEY THE DINO	7900	
BATMAN AND ROBIN	12900	
BATMAN FOREVER	9900	
BATTLE TOADS	4900	
BUBBLE &SQUEAK	6900	
CANNON FODDER	7900	
CASTLEVANIA	7900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
COMIX ZONE	9900	
CRASH DUMMIES	7900	
DOBLE DRAGON 3	5900	
DONALD MAUI MALLARD	11900	
DRAGON S REVENGE	7900	
DYNAMITE HEADY	9900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
ECCO THE DOLPHIN	7900	
ECCO THE DOLPHIN 2	7900	
EX MUTANTS	6900	
EXO SQUAD	11900	
F1	7900	
FATAL FURY 2	9900	
GARFIELD	11900	
HOOK	7900	
IZZY S QUEST	9900	
JIMY WHITE SNOOKER	7900	
JUDGE DREDD	9900	
JUNGLE STRIKE	9900	
JURASSIC PARK 2	7900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	
LANDSTALKER	8900	
LETHAL ENFORCERS II	9900	
LIGHT CRUSADER	12900	
LION KING	9900	
MARSUPILAMI	11900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MICKEY MANIA	9900	
MORTAL KOMBAT 3	13900	
MS PACMAN	7900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
NIGEL MANSEL INDYCAR	9900	
ONSLAUGHT	6900	
OTTIFANTS	8900	
OUTRUN 2019	5900	
PAPERBOY	7900	
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	
PITFALL	6900	
POWER RANGERS	11900	
[illegible]	[illegible]	11900
PROBOTECTOR	9900	
PUNISHER	9900	
QUAKSHOT	5900	
REVOLUTION X	9900	
ROBOCOP 3	6900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6900	
ROCK AND ROLL RACING	5900	
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SEA QUEST	7900	
SEPARATION ANXIETY	11900	
SHAQ FU	5900	
SHINING FORCE II	9900	
SMURFS	7900	
SONIC & KNUCKLES	9900	
SPARKSTER	9900	
[illegible]	[illegible]	7900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	
STORY OF THOR	11900	
SUNSET RIDERS	7900	
SUPER SKIDMARKS	11900	
TAZMANIA 2	9900	
TOUGHMAN BOXING	6900	
TOY STORY	13900	
TOYS	8900	
VECTORMAN	11900	
VIEWPOINT	9900	
VIRTUA RACING	9900	
VR TROOPER	11900	
WRESTLE MANIA	8900	
ZERO TOLERANCE	6900	
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	
BATMAN FOREVER	6900	
CHAKAN	4900	
CHESS MASTER	3900	
CRASH DUMMIES	3900	
ECCO THE DOLPHIN 2	4900	
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	
GEARWORKS	4900	
JUNGLE BOOK	6900	
MEGA MAN	HNJ	
MICKEY M. LAND OF ILL	7500	
POWER DRIVE	HNJ	
PRIMAL RAGE	7900	
PRINCE OF PERSIA	3900	
RETURN OF JEDI	8900	
SMURFS	5900	
SONIC COMPILATION	7900	
SONIC DRIFT RACE	7900	
SONIC SPINBALL	7900	
SPACE HARRIER	5900	
STARGATE	5900	3900
TARZAN	5900	
VR TROOPER	7900	
WIZARD PINBALL	8900	
WWF RAW	5900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ACE OF ACES	3900	
ALIEN SYNDROME	3900	
BACK TO THE FUTURE 2	2900	
BANK PANIC	2900	
BATMAN RETURNS	3900	
BUBBLE BOBBLE	2900	
CHAMPION HOCKEY	6900	
DICK TRACY	3900	
DOBLE HAWK	3900	
E SWAT	2900	
FIRE AND FORGET II	2900	
GANGSTER TOWN	2900	
MERCS	2900	
NEWZEALAND STORY	3900	
RAMPAGE	2900	
RASTAN	3900	
ROAD RUNNER	4900	
SMURFS	5900	
SONIC 2	4900	
SPEEDBALL	2900	
SPEEDY GONZALES	5900	
SPY VS SPY	3900	
TEDDY BOY	2900	
THUNDER BLADE	3900	
WOLFCHILD	3900	
XENON 2	2900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	3900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ALADDIN	HNJ	
ALL DOGS GO TO H.	1999	
ANC. ART OF WAR IN SKIES	4999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
CANNON FODDER	2999	
CAR AND DRIVER	2999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
D DAY	4499	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DESERT STRIKE	3999	
DISCWORLD	5499	
DREAMWEB	6999	2999
DUKE NUKEM 2	2999	
DUNE 2	2999	
EARTH SIEGE	6999	
EPIC	2999	
EYE OF BEHOLDER III	6999	
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	
F15 III	3999	
FATAL RACING	7999	
FIFA INT. SOCCER	7999	
FLASHBACK	2999	
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	
FLUX	2999	
FREE DC	4499	
GUILTY	5999	3999
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	3999	3999
HARRIER JUMP JET	3999	
HEROES OF THE 357TH	2999	
INDIANA JONES IV ADV	2999	
INFERNO	7999	5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	
JAGGED ALIANCE	6999	
JOE AND MAC	1999	
JUNGLE BOOK	5999	
JUNGLE STRIKE	3999	
LION KING	5999	
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	
LOW BLOW	2999	
M. JORDAN IN FLIGHT	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
METAL MARINES	6999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MONKEY ISLAND 2	2999	
MURDER	1999	
NHL HOCKEY	2999	
PATRICIAN	4999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
POWERMONGER	2999	
PRINCE OF PERSIA	2999	
PRO TENNIS	1999	
PROJECT X	3999	
PYROTECHNICA	6999	3499
RAMPART	2999	
RAPTOR	2999	
REALMS	2999	
RETURN OF THE PHANTOM	5999	
RINGWORLD	3999	
RISE OF TRIAD	2999	
ROBOCOP 3	2999	
SECRET W. OF LUFTWAFFE	3999	
SENSIBLE GOLF	7999	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SILVER SEED	2999	
SIM EARTH	4499	
SIM FARM	3999	
SIMPSONS	1999	
SPACE FEDERATION	5999	2999
SPACE HULK	2999	
SPECTRE VR	[illegible]	[illegible]
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	[illegible]	[illegible]
STARLORD	[illegible]	[illegible]
STREET FIGHTER 2	2999	
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	
SYNDICATE	2999	
SYSTEM SHOCK	6999	
TEENAGE M.H.TURTLES	1499	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	2999	
THE CYCLES	2999	
THEIR FINEST MISSION	1999	
TORNADO	3999	
TRANSPORT TYC W. EDIT	3999	
ULTIMA VI	2999	
UNIVERSE	3999	
WACKY WHEELS	2999	
WING COMM. SECRET MISS.	2999	
WORMS	5999	
X WING	3999	
ZEPPELIN	[illegible]	[illegible]

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

7TH GUEST	HNJ	
11TH HOUR	8999	
1942 PACIFIC AIR WAR G.	[illegible]	[illegible]
3D ATLAS	10999	
ABS W. OF ANIMALS WINGS	10999	
ABUSE	9999	
ACES OVER DEEP	8999	
ACTUA SOCCER	9999	
ADVANCED CIVILIZATION	HNJ	
ADVANCED TACT. FIGHTER	11999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALIEN ODYSSEY	HNJ	
ALLIED GENERAL	9999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
ARCHIBALD	5999	
ARMORED FIST	4999	
ASCENDANCY	9999	
ASSAULT RIGS	9999	
ATTACK STACK COLL	7999	
BATMAN FOREVER	8999	
BATTLE ISLE 3	9999	
BENEATH A STEEL SKY	[illegible]	[illegible]
BLACK KNIGHT	5999	
BLAKE STONE	2999	
BLOODNET	[illegible]	[illegible]
BLOODWING	9999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAESAR II	9999	
CANNON FODDER 2	2999	
CAPITALISM	HNJ	
CASINO DELUXE	6999	
CASTLE OF DR BRAIN 3	6999	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	[illegible]	[illegible]
CHESS MASTER 4000 TURBO	5999	
CHRONICLES OF THE SW	9999	
CHRONOMASTER	9999	
CIVILIZATION 2	9999	
COMBAT CLASSICS 3	[illegible]	[illegible]
COMMAND & CONQUER	HNJ	
COVERT OPERATIONS	HNJ	
COMMANDER BLOOD	6999	
CONGO	HNJ	
CONQUERROR AD 1086	9999	
CONQ OF NEW WORLD	HNJ	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CYBER MAGE	9999	
CYBER SPEED	9999	
CYBERIA	9999	
D	HNJ	
[illegible]	HNJ	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
DAWN PATROL	2999	
DAY OF TENTACLE	3999	
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DOOM 2	[illegible]	[illegible]
DREAMWEB	[illegible]	[illegible]
DUKE NUKEM 3D	HNJ	
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON MASTER II	[illegible]	[illegible]
DUST	7999	
EARTH SIEGE	8999	
EARTHWORM JIM	HNJ	
ECSTATICA	[illegible]	[illegible]
EF2000 (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	11999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELF	1999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	HNJ	
EXTRACTORS	7999	
EXTREME GAMES	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	
EYE OF BEHOLDER 3	2999	
F1 DOOMARK	4999	
F15 III	3999	
FADE TO BLACK	[illegible]	[illegible]
FATAL RACING	[illegible]	[illegible]
FLASHBACK	2999	
FLIGHT OF THE AM. QUEEN	4999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FRONT LINES	4999	
FULL THROTLE	9999	
FX FIGHTER	8999	
GABRIEL KNIGHT 2	9999	
GOBLINS 1-2	2999	
GRAND PRIX MANAGER	8999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HELLFIRE ZONE	5999	
HERETIC	HNJ	
HEROES OF MIGHT & MAGIC	9999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
HOOK / LEGEND OF KYR.	4999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	[illegible]	[illegible]
INHERIT OF THE EARTH	[illegible]	[illegible]
IRON ASSAULT	[illegible]	[illegible]
ISHAR TRILOGY	4999	
JAYNE S ATF	11999	
JAZZ JACK RABBIT	HNJ	
JOHNNY BAZOOKATONE	7999	
JUNGLE BOOK	8999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	2999	
KID S KIT 4-7	9999	
KID S KIT 8-12	9999	
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	4999	
KYRANDIA 3	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	3999	
LAST DYNASTY	[illegible]	[illegible]
LAURA BOW 2	[illegible]	[illegible]
LION	8999	
LITIL DIVIL	3999	
LITTLE BIG ADVENTURE	HNJ	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LORDS OF MIDNIGHT	5999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	[illegible]	[illegible]
LOTUS 3	1999	
LOTUS 5	4999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MAGIC CARPET DATA	4999	
MANIC SPORTS	[illegible]	[illegible]
MANIC KARTS	5999	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MEGAPACK 3	9999	
MEGAPACK 4	9999	
MEGAPACK 5	9999	
MEGATRIPAK	2999	
MISSION CRITICAL	9999	
MONKEY ISLAND	2999	
MORTAL COIL	9999	
MORTAL KOMBAT 3	HNJ	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NEED FOR SPEED	9999	
NHL 96	9999	
NIGEL MANSEL WORLD CHAMPIONSHIP	1999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
NOMAD	[illegible]	[illegible]
NORMALITY	HNJ	
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
PANZER GENERAL	9999	
PATRICIAN	4999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	[illegible]	[illegible]
PLAYER MANGER 2	7999	
POLICE QUEST 5 - SWAT	9999	
POWER CORRUPTION &LIES	9999	
POWER DRIVE	6999	
POWER HOUSE	4999	
PRINCE OF PERSIA 1-2	HNJ	
PRISONER OF ICE	7999	
PSYCHIC DETECTIVE	10999	
PYROTECHNICA	[illegible]	[illegible]
RAILROAD TYCOON + 50 GAMES	4999	
RAPTOR	2999	
REBEL ASSAULT	3999	
REBEL ASSAULT 2	11999	
RETRIBUTION	[illegible]	[illegible]
RIDDLE OF MASTER LU	9999	
RIPPER	11999	
RISE OF ROBOTS 2	HNJ	
RISE OF TRIAD	6999	
SAM AND MAX	HNJ	
SCREAMER	7999	
SEA LEGENDS	9999	
SEA WOLF	6999	
SENSIBLE GOLF	9999	
SETTLERS 2	HNJ	
SHADOW CASTER	2999	
SHADOW CASTER	7999	
SHANNARA	8999	
SHELL SHOCK	HNJ	
SHIVERS	9999	
SILENT STEEL	9999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SIM CITY	3999	
SIM TOWN	8999	
SLIPSTREAM 5000	[illegible]	[illegible]
SOCCER STARS 96	HNJ	
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	[illegible]	[illegible]
SPECIAL FORCES +50 GAMES	4999	
SPECTRE VR	[illegible]	[illegible]
SPEED HASTE	HNJ	
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	[illegible]	[illegible]
STAR TREK 25TH ANIV.	2999	
STAR TREK NEXT GEN.	9999	
STARLORD	[illegible]	[illegible]
STEEL PANTHERS	HNJ	
STREET FIGHTER 2	2999	
STRIKE COMMANDER	2999	
SU 27 FLANKER	9999	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	[illegible]	[illegible]
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	
SUPERSKI PRO	5999	
SYSTEM SHOCK	2999	
SYSTEM SHOCK	7999	
TANK COMMANDER	4999	
TEK WAR	9999	
TEMPATION COLLECTION	8999	
-7TH GUEST		
-HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING		
-LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	2999	
TERMINAL VELOCITY	8999	
TERMINATOR FUT. SHOCK	9999	
TERRA NOVA	HNJ	
TFX	2999	
THE DIG	9999	
THEME PARK	HNJ	
THEXDER	9999	
THIS MEANS WAR	9999	
THUNDER HAWK 2	9999	
TIE FIGHT COLLECTORS CD	9999	
TILT	9999	
TIME GATE (MAGYAR LEÍRÁS)	5999	
TORINS PASSAGE	9999	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TOUCHE ADV. OF THE 5TH M.	9999	
TRACK ATTACK	7999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999	
ULTIMA VII+GAPS	9999	
UNDER A KILLING MOON	HNJ	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL KARTS	7999	
VOODOO LOUNGE	[illegible]	[illegible]
WACKY WHEELS	2999	
WARPLANES VOL 1	7999	
WARCRAFT II	HNJ	
WARCRAFT II ADD ON DISK	HNJ	
WARHAMMER	HNJ	
WEREWOLF VS COMANCHE	HNJ	
WETLANDS	6999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	9999	
WINGS OF GLORY	[illegible]	[illegible]
WIPEOUT	9999	
WITCHAVEN	8999	
WOLFPACK	[illegible]	[illegible]
WORLD RALLY FEVER	HNJ	
WORMS REINFORCEMENTS	2999	
WRATH OF GODS	6999	
XANTH	6999	
ZEPPELIN	[illegible]	[illegible]
ZONE RAIDERS	8999	
ZOOL	1999	
ZOOL II	HNJ	
[illegible]	HNJ	

MIVEL LISTÁNK MÁJUS 15-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL

Színessel jelöltük akciós árainkat

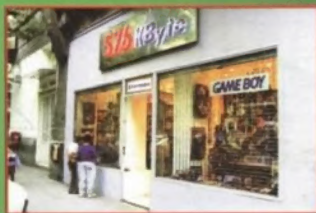
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

7621 PÉCS, KIRÁLY UTCA 24.

9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.



















TEL.: 112-6415

TEL.: (72)-313-863

TEL.: (96)-322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.
SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!
Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért nem vállalunk felelőséget.
Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 200-2252)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.